CLUB Nintendo®

¿Perdiste el camino en Eternal Darkness o Super Mario Sunshine? nuestros Nintensivos te llevarán de vuelta a la diversión

Tips para Beach Spikers, Animal Crossing y Madden NFL 2003

Entérate de todo lo nuevo para el GBA y GCN que se presentó en el Tokyo Game Show 2002



INVADEN NINTENDO

Año 11 No. 11

0 37634 13138 1 11

P. RICO US. 2.00 ■ GUATEMALA Q 13.50 ■ EL SALVADOR US. 1.75 C/ 15.31 ■ NICARAGUA C$ 26.00 ■ COSTA R. Col 650.00 ■ HONDURAS L 27.00 ■ PANAMA B/2.00 ■ REP. DOM. Ds 27.00 ■ COLOMBIA $4,990.00 ■ BOLIVIA BS 8.00 ■ ARGENTINA $ 4.50 ■ CHILE $ 1.500 ■ PERU NS 9.00 ■ VENEZUELA Bs 2.200.00



C·L·U·B

Nintendo®

SUMARIO

ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO

38

34

76

22

ISSN 0188-7610

Año XI #11 Noviembre 2002

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 11 N° 11. Fecha de publicación: Noviembre 2002. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A., por contrato de coedición, celebrado con GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Ventas: José Luis Morales, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Edivа, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile. Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Editorial

Noviembre 2002





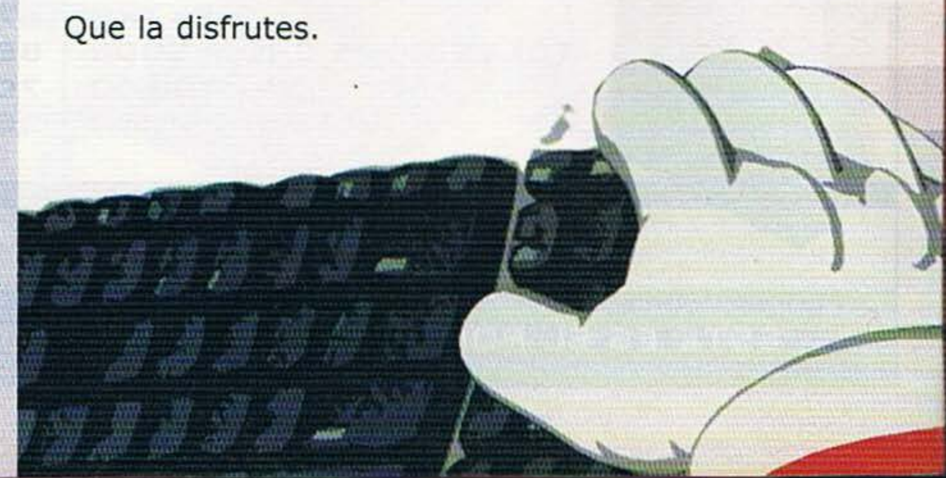
Este mes el Nintendo GameCube cumple su primer año en América y es un verdadero motivo de celebración. Por lo mismo, Nintendo of America ha puesto a la venta una edición especial tanto del Nintendo GameCube como del Game Boy Advance en un color platinado muy original para que si aún no cuentas con alguno de estos dos grandes sistemas de Nintendo, esta es tu oportunidad de tenerlos con clase y estilo, ya que la producción de estos es ¡LIMITADA!.

Pasando a otras cosas, la gente de Capcom nos la volvió a hacer, ya que el lanzamiento del Resident Evil Zero estaba programado para el 31 de Octubre, sin embargo, a final de cuentas decidieron cambiar la fecha y ahora nos tendremos que esperar hasta el 12 de Noviembre para poder disfrutarlo al igual que la segunda y tercera parte de la serie, ya que todo parece indicar que se retrasarán hasta el siguiente año.

Para terminar, Nintendo le dice adiós a Rare, algo que la verdad dudábamos, pero es una triste realidad y si quieres saber más detalles, checa el Extra de este mes.

Este número tiene mucha información, además de varios cambios, así que lo mejor será comenzar antes de que las cosas se enfríen.

Que la disfrutes.





Hola Dr. Mario. Te escribo porque tengo una duda, el título de NGC Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ¿qué tan bueno es?, ya que yo soy fan de esta gran saga y tengo esta duda. Te ruego me contestes. Tu espacio es el mejor y de anticipo muchas gracias.

Christhian Carrillo
Correo Electrónico

¡Qué tal Christhian! Efectivamente, la secuela de Jedi Knight llegará al Nintendo GameCube y lo mejor de todo es que por el 20 de este mes saldrá a la venta. Pero eso no es todo ya que si realmente eres fan de Star Wars, tendrás una difícil tarea para escoger entre Bounty Hunter, Clone Wars y Jedi Outcast. Como ves, Noviembre será el mes de la Fuerza para el Nintendo GameCube.


Lucas Arts siempre hace juegos excelentes.

+

Hola Dr. te mando saludos de un gran videojugador que desde los ocho años ha vivido junto a la gran N y junto a nuestra revista. Sé que es difícil que las cartas se publiquen, pero confío en que esta sí la pongan en sus páginas ya que tengo unas dudas.

1. ¿Para cuándo salen Resident Evil 2, 3 y el Code Veronica? Porque yo si los quiero coleccionar todos.
2. En el Resident Evil del GCN, antes de viajar a los laboratorios donde pones los dos medallones hay una gran puerta de acero y en el mapa está cerrada. ¿Sí se puede abrir o no?
3. Leí en una revista de mi primo... ya saben, esas chafas, donde dicen que podría salir la readaptación de The Legend of Zelda Ocarina of Time para el NGC... ¿Es esto cierto?
4. Las arcadias de Star Fox y F-Zero ¿Cuándo las voy a ver por aquí?

Es todo y sigan echándole duro a la revista que ahora está mejor.
Su súper amigo:

Alberto Flores Medina
Edo. de Méx., México

Hola Alberto, al parecer tienes un caso muy delicado de "duditis aguda", así que lo mejor será atenderte de inmediato. Capcom está muy entusiasmado con las traslaciones de la saga de Resident Evil al Nintendo GameCube, así que estaba haciendo todo lo posible para traer la segunda y tercera parte en el final de este año, pero debido a todo el trabajo que tienen, todo parece indicar que esto no será posible y los juegos saldrán hasta el Enero o Febrero del 2003. La puerta que mencionas en Resident Evil, misteriosamente no se puede abrir. Con respecto a la readaptación de Ocarina of Time, aún no tenemos información al respecto; pero todo puede pasar. Namco confirmó que quiere tener listo el juego de Star Fox Armada para exhibirlo en el E3 del 2003, por lo que en Japón saldrá poco tiempo después. Aún no hay nada definido para América, así que tendremos que esperar un poco más. Sega no ha dicho nada del proyecto de F-Zero, lo que sí te podemos decir es que la gente de Sega sigue trabajando en él y no pararán hasta dejarlo perfecto.

+

Hola amigos de Club Nintendo. Yo sólo les quiero preguntar qué es el POKERUS, tengo entendido que es una enfermedad, ¿es cierto? A parte, el otro día andaba paseando por la fayuca (tianguis) y me encontré con la sorpresa de que estaban vendiendo las versiones de Pokémon para el Game Boy Advance, lo que no entiendo es que nunca leí en nuestra revista de estas nuevas versiones para este sistema; que yo tenga entendido, saldrán hasta el siguiente año. Espero que me puedan contestar; se despide de ustedes un fanático de Pokémon y un asiduo lector de nuestra revista.

Víctor Manuel Abrego González
Correo Electrónico

¿Cómo has estado Víctor? ¿Con POKERUS?... en verdad este es un virus que se propaga en las versiones Gold, Silver y Crystal, pero no debes preocuparte, ya que no es dañino. En el futuro explicaremos con más detalle todo acerca de este famoso virus. Claro que las nuevas versiones de Pokémon para el Game Boy Advance (Sapphire y Ruby) aún no salen a la venta, de hecho ni siquiera han salido en Japón, así que como ya te imaginarás, estos cartuchos que has visto son PIRATAS de los más bajos, ya que te venden algo que no es un producto original y obviamente no tiene calidad. Lo que puede ser es que estos juegos que mencionas sean versiones alteradas de los Silver, Gold y Crystal, no te dejes engañar. Las versiones originales de Pokémon para el GBA saldrán por Marzo del siguiente año, así que no desesperes.

+

Hola, les escribo para que me respondan una duda; como ya muchos de ustedes saben, un disco compacto tiene una vida de entre 20 y 25 años. Ahora mi duda es que si lo mismo va ha pasar con los discos del NGC o qué acciones tomó Nintendo respecto a este tema, ya que a mí, como a muchos, me gustaría seguir disfrutando mis juegos y conservarlos por más de 20 años. Bueno eso es todo espero que respondan.

Yadir González Díaz
México, D.F.

Mira Yadir, se supone que los CD's pueden durarte una eternidad, siempre y cuando los mantengas en buen estado, lejos de la luz directa del sol, sin exponerlos a demasiada humedad, a una temperatura moderada, conservándolos siempre en sus estuches. Todos estos factores repercuten directamente en la vida útil de un CD, así es que si deseas que tus juegos para el Nintendo GameCube te duren, lo mejor que tengas cuidado con ellos y evitar que se maltraten, así te durarán por siempre.

+

¡¡¡Qué onda cuatazos de Club Nintendo!!! Espero que puedan leer este e-mail e investiguen acerca de los siguientes puntos, ya que me están volviendo loco.

¿Cuándo sale o que noticias hay de Harvest Moon para el Nintendo GameCube o Advance? Por otra parte quisiera saber si salió The King of Figthers para el Game Boy Advance ¿Hay probabilidades de que salga para el GCN?

Amigos, solamente ustedes pueden contestar estas preguntas, esperaré impacientemente las respuestas a estas incógnitas. Nos leemos después.

Demon XS.
Correo Electrónico

Buenas noticias mi estimadísimo Demon xs... si te das una vuelta por el Extra, estoy seguro de que te sorprenderás de los dos juegos que vienen para ambos sistemas. Natsume ya está trabajando en las implementaciones de esta gran saga para el GBA y GCN, sin embargo no se esperan hasta el siguiente año. Por otra parte, si me lo permites, te voy a hacer una recomendación para que la espera sea menos extenuante; si en verdad eres fan de Harvest Moon, no dudes ni un segundo en probar Animal Crossing, ya que en un concepto global podríamos decir que tiene varias similitudes con HM y no dudo que te será grato comenzar la aventura de Animal Crossing. Con respecto a The King of Fighters, verdaderamente nunca pensamos que llegara a salir un título de esta serie para un sistema de Nintendo, así que las posibilidades están más que abiertas, sólo depende de los productores que se interesen en lanzarlos en el Nintendo GameCube; recuerda, la esperanza muere al último.

+

Hola queridísimos camaradas de mi revista favorita. Yo he sido fan de Nintendo desde que tenía 4 años y mi primer juego que tuve para mi NES fue el Zelda y después salió el SNES y me compré el Zelda A Link to the Past y así sucesivamente. Ahora me compre el GCN y con ansias he estado esperando al Zelda que salga. Mis amigos critican el juego sin haberlo visto, pero yo pienso que sería mejor que se esperaran a que el juego salga y después de jugarlo den sus opiniones. Y eso va a todos los que critican los juegos sin haberlos visto. ¿Verdad que estoy en lo correcto? Nos veremos pronto camaradas.

Oscar Arturo Peña López
Correo Electrónico

Como ya lo hemos mencionado anteriormente, Shigeru Miyamoto siempre se ha preocupado por darle todo lo posible al jugador para que tenga una experiencia única al comprar juegos de Nintendo y para muestra un botón; todos pensaban que Super Mario Sunshine era muy similar a Super Mario 64 pero con algunas cosillas más como Yoshi, algunas otras habilidades con la bomba de agua... y todo ellos se han quedado boquiabiertos al probar el juego en varias escenas y comprobar el gran ingenio de este maestro de los videojuegos. Estoy seguro de que lo mismo pasará con Zelda para el GCN; en algunas ocasiones que hemos tenido la oportunidad de probarlo vimos que está quedando ¡INCREIBLE! En la vida había visto un juego tan bien ambientado y tan detallado como esta nueva aventura de Zelda; y cuando tus amigos lo vean, estoy convencido que se irán de espaldas.



Es notable el gran trabajo que ha realizado Nintendo

+

Bien pues este mes sí que nos hemos visto con una gran cantidad de información, tanta que ni Crow, Panteón ni el Conejo han tenido la oportunidad de presentar sus respectivas secciones, pero ya será para el siguiente mes. Por otra parte, te recuerdo que el siguiente mes cumpliremos ya 11 años (como pasa el tiempo cuando haces lo que más te gusta), así que te recomiendo que te mantengas pendiente de cómo participar con nosotros en nuestro aniversario. Por mi parte ha sido todo, me despido y te recuerdo la dirección de la redacción:

Hamburgo # 12 Primer piso
Col. Juárez México D.F. CP 06600
El ya conocido correo electrónico:
clubnin@nintendo.com.mx
Y no te olvides de visitar:
www.nintendo.com.mx


ONLY FOR
NINTENDO
GAMECUBE
METROID
PRIME
METROID
FUSION
GAME BOY ADVANCE
ONLY FOR
Nintendo
www.nintendo.com
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.
El sistema videojuegos y accesorios se venden por separado.
TM,® y Logotipo de Nintendo GameCube y Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2002.
gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

Nuestra Portada



Una de las grandes casas productoras de videojuegos, Retro Studios, ha estado trabajando por bastante tiempo en un proyecto denominado Metroid Prime. Este proyecto es un trabajo combinado entre Retro Studios y Nintendo Japón para llevar a la última consola de Nintendo una de las sagas más esperadas por todos los jugadores alrededor del mundo. La primera impresión de los jugadores al ver el trabajo de varios meses de Retro Studios en tan sólo un video, el cual no fue tan bien visto por tener una perspectiva en primera persona, ya que la base de la saga son los saltos y niveles intrincados por donde la heroína Samus Aran debía inspeccionar para detener la amenaza de los Metroids; sin embargo, en el E3 pasado, Nintendo puso varios interactivos con un nivel del juego para que la gente pudiera probar un poco de lo que esta Aventura en Primera Persona es capaz de hacer y todos los asistentes quedaron maravillados con el concepto, ya que a pesar de que aún no estaba terminado el juego, estaba muy bien elaborado, con un control único y con efectos visuales bastante espectaculares, dándole el estatus del mejor juego del evento. Como ya te lo hemos platicado en el pasado, Nintendo denomina a Metroid Prime como una Aventura en Primera Persona ya que el concepto del juego no ha cambiado, solamente han querido utilizar este tipo de vista del juego para hacer que el jugador se sumerja en la aventura al tener que revisar cada rincón de los escenarios, dándole un toque muy diferente y original a la gran saga.



Otra de las cuestiones innovadoras en este título son los diferentes visores que tendrás que aprender a utilizar para avanzar en el juego. Por ejemplo, en uno de los niveles que es en el interior de una estación espacial, debes utilizar un visor especial para detectar varios puntos en los escenarios que te dan desde tips, direcciones e incluso cuentan un poco de lo que pasó en la estación espacial antes de que fueran invadidos. En otro nivel que es como la superficie fría de un planeta (con nieve y diversos efectos), hay enemigos acorazados que aparentemente no tienen algún punto débil, pero al utilizar un visor especial, podrás ver que su "Talón de Aquiles" está en su cola, por lo que sin utilizar el visor, te tomaría más tiempo el poder pasar de este tipo de situaciones. El control es muy bueno, aunque al principio quieres jugar como Turok o cualquier otro título con este tipo de vista y durante el primer nivel te aferras a esto, finalmente terminas adoptando y adorando el control. Hay una función muy buena que te sirve para enfocar a un enemigo sin importar que tanto te muevas que es en verdad muy útil, de hecho te sirve tanto, que te permite enfocarte en los alrededores en vez de preocuparte por estar acertándole al enemigo.

Retro Studios ha trabajado arduamente en cada uno de los detalles de Metroid Prime durante bastante tiempo, haciéndolo uno de esos títulos que simplemente tienes que jugar para creer lo impresionante que está.

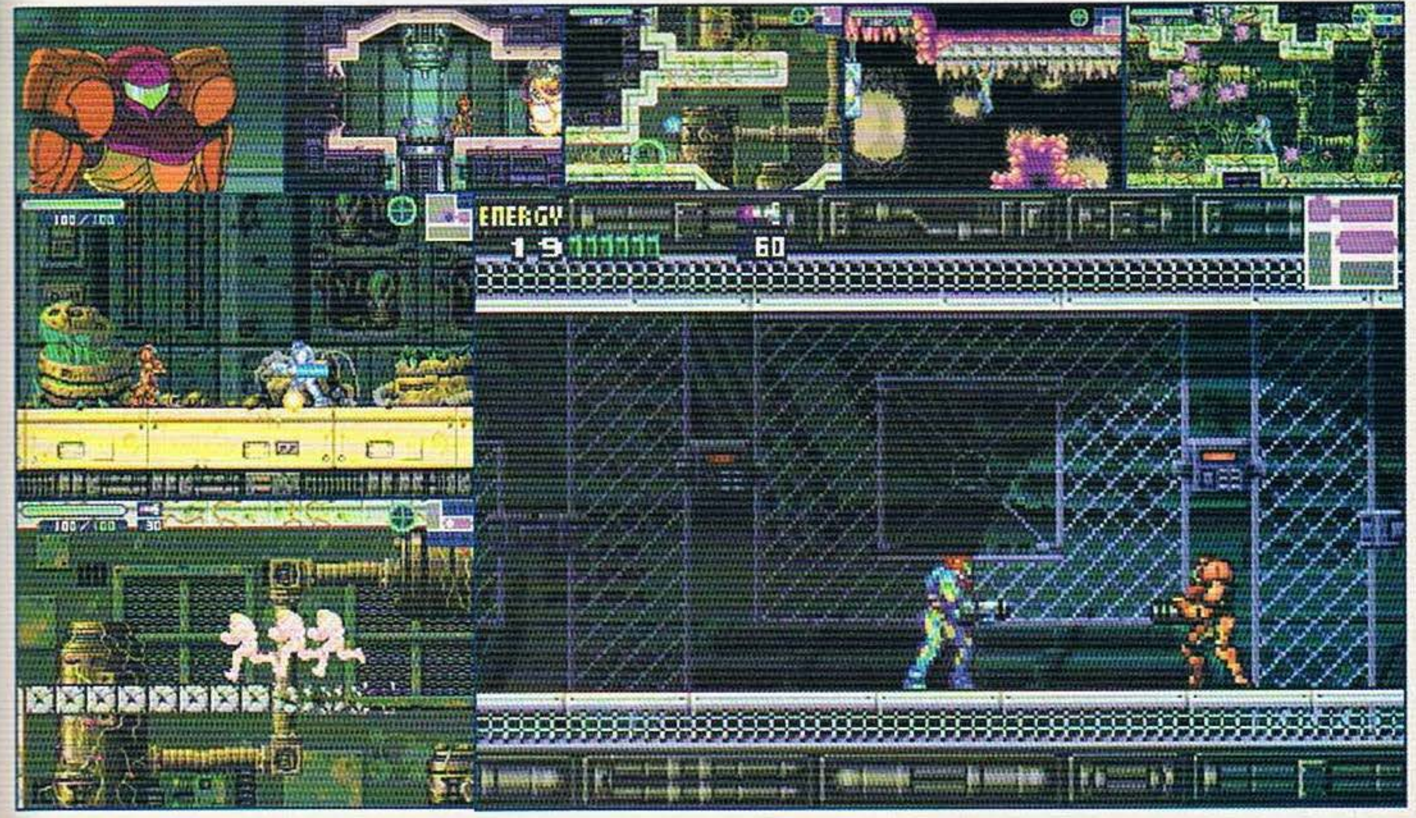


Para todos los fans de esta gran saga, Metroid Fusion es en esencia todo lo que siempre quisiste de una secuela. La historia comienza justo cuando Super Metroid termina, así que la continuidad de la saga no se pierde en ningún momento. Al eliminar a todos los Metroids del planeta SR388, un parásito conocido como X-Parasite comenzó a absorber todo lo que estaba en su paso y aparentemente se encuentra en todos los cuerpos muertos que hay en el planeta, tomando su forma. Al parecer, el parásito atacó a Samus mientras se encontraba en este planeta y ha invadido su sistema nervioso. Para poder sobrevivir, nuestra heroína deberá regresar al planeta para descifrar el origen del parásito y encontrar la manera de deshacerse de él.

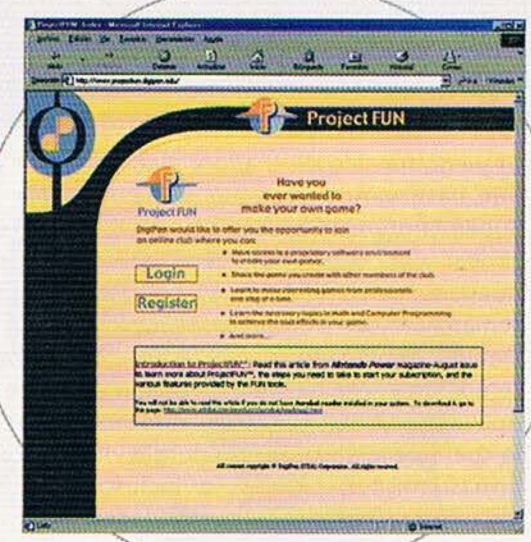
El juego ha sido diseñado y elaborado por el equipo original que hace varios años nos brindara Super Metroid para el Super Nintendo, por lo que el esquema es extremadamente similar y el control muy parecido, sin embargo hay tantos detalles nuevos así como acciones que verdaderamente se nota que ya tenían algo de tiempo planeando el regreso de Samus.
Debido al parásito que está en ella, el traje original tuvo que ser removido y se le ha dado un nuevo traje que va muy de acuerdo con sus nuevas habilidades. Lo más raro de todo es que tiene una habilidad con la cual puede absorber la energía vital de los alienígenas para usarla en las armas, misiles, bombas o incluso en nuevas habilidades como saltos gigantescos entre otras curiosidades.

CONECTIVIDAD

Para rematar, este gran par de juegos tienen más sorpresas bajo la manga de lo que te puedas imaginar. Nintendo of America ha comentado que las funciones de "conectividad" entre estos dos títulos son simplemente impresionantes, que realmente le dará al jugador que cuente con ellos un extra que jamás se han esperado.
A lo largo del tiempo, Samus se ha consagrado como una de las más grandes heroínas de todos los videojuegos; además aprovechamos la oportunidad para honrar la memoria de uno de sus creadores, el gran Gumpei Yokoi. Este par de juegos los podrás encontrar en las tiendas entre el 18 y el 20 de este mes, ya que saldrán simultáneamente. Por todo esto, la saga de Metroid ha sido considerada por mucho tiempo como uno de los grandes íconos de Nintendo y se ha ganado el lugar de honor este mes en Nuestra Portada.







El control de los profesionales.

Escuelas de Videojuegos

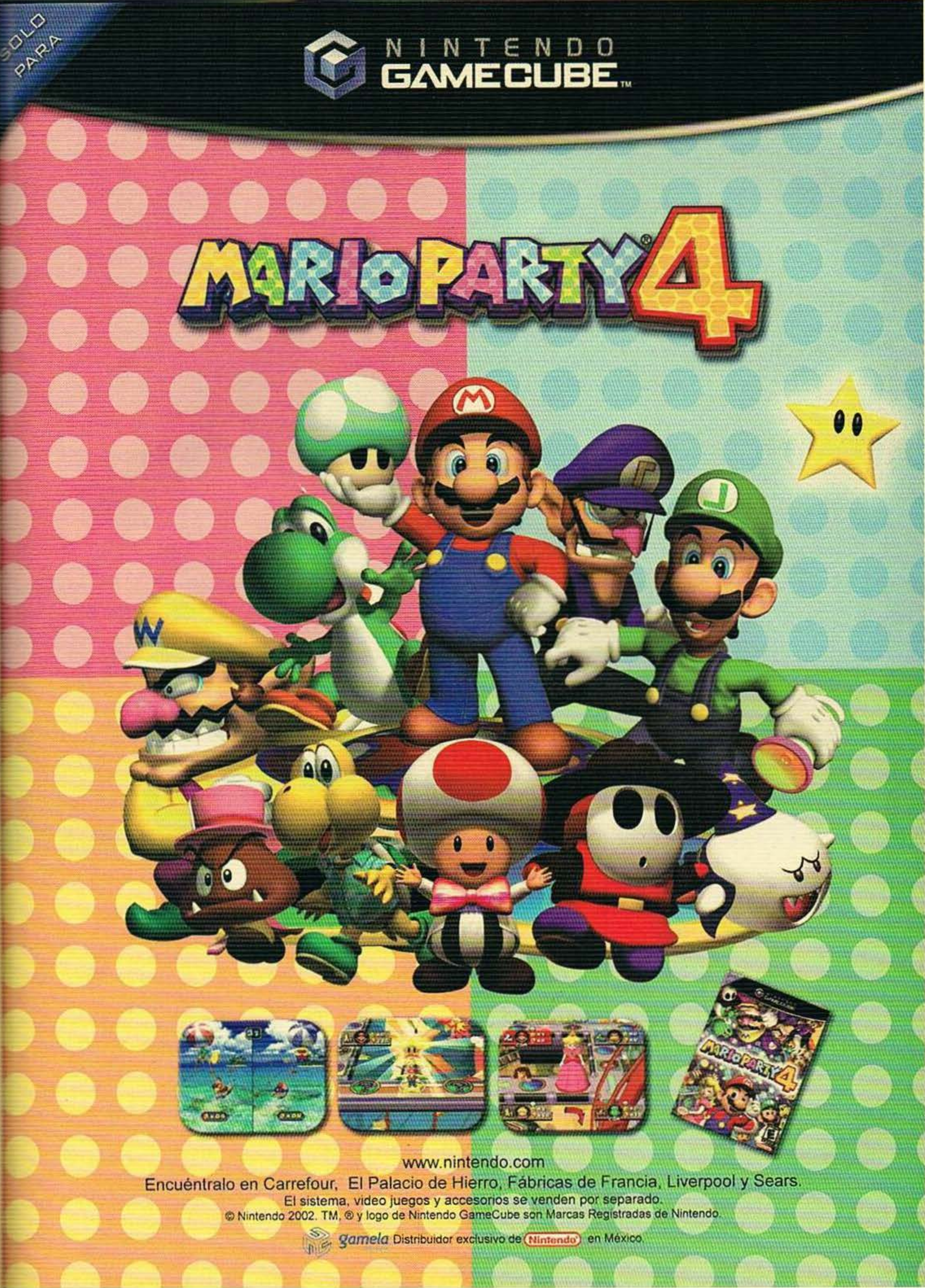


En los últimos meses hemos recibido centenares de cartas de varios lectores que quieren hacer de los videojuegos su estilo de vida y dedicarles sus mejores ideas, así que nos han preguntado mucho acerca de la mejor escuela enfocada a este medio en la cual pudieran estudiar. Hay muchas escuelas de este tipo alrededor del mundo, sin embargo la gran mayoría están en Japón y son administradas por las mismas compañías que producen los videojuegos como Capcom o Konami, pero es difícil entrar en ellas, debido a que el nivel académico que se pide es bastante alto. Por otra parte, hay escuelas muy buenas en nuestro continente, sin embargo, la de más renombre es DigiPen por el simple hecho de que tiene un contacto directo con Nintendo of America; pero hay que tomar en cuenta que es indispensable contar con una gran facilidad en Trigonometría, Álgebra, Física... básicamente todo lo que tenga que ver con matemáticas, ya que el puesto de programador es el más requerido en la industria. Muchas personas nos han escrito y comentado que tienen buenas ideas para un videojuego, pero, no es tan fácil acercarse a proponer una idea o un nuevo concepto, ya que se necesita experiencia en la industria, como quien dice "Demos" o simplemente un buen curriculum con otras compañías, por lo que lo más viable es contar con una carrera de buen nivel en informática y ciencias de la computación.

Por otra parte, las grandes exigencias de las compañías piden diseñadores con conceptos frescos y novedosos para encargarse de la parte visual de sus juegos.

Regresando al tema de una buena escuela en la que puedes conectarte rápidamente es DigiPen, ya que se especializa en todo lo relacionado en la creación de videojuegos. Por si fuera poco, DigiPen ha hecho una página especial en donde los visitantes se pueden unir a un club exclusivo denominado como Proyect Fun. Este "Proyecto Diversión" es una herramienta para que toda la gente como tú, pueda crear sus propios video juegos para computadora y compartirlos con tus amigos así como mandarlo de a DigiPen para que chequen tu trabajo. Lo mejor de todo es que casi todas las herramientas te las proporciona DigiPen por un costo mínimo, y por si fuera poco, lo que necesitas saber para comenzar a hacer tu juego es conocer el lenguaje C/C++ (algo bastante básico para cualquier programador) y con el programa de DigiPen, prácticamente al recibirlo podrás ponerte a trabajar en el proyecto de tu vida.

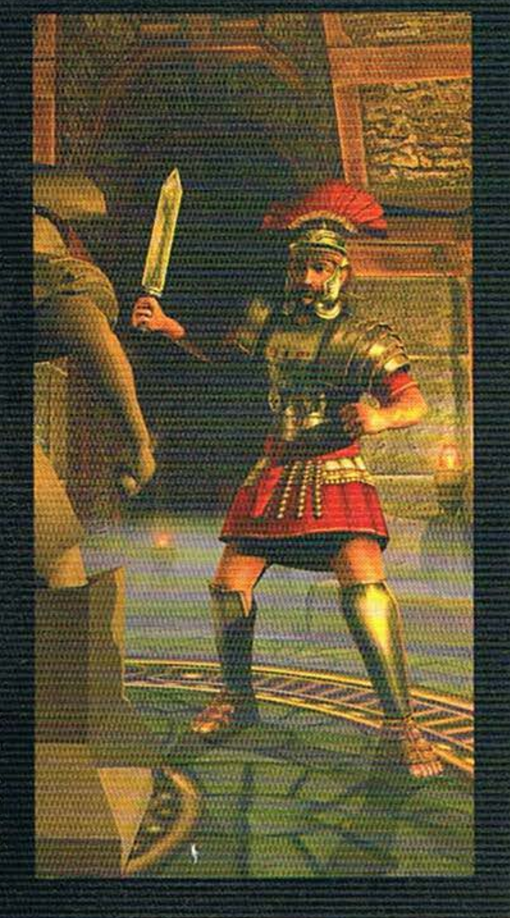
Para que tengas mayor conocimiento de Proyect Fun, te recomendamos que entres a su página de Internet en esta dirección: www.projectfun.digipen.edu, pero te daremos más información en futuras ediciones para que no te pierdas de ningún detalle de este gran acontecimiento que definitivamente cambiará el curso de la historia de los videojuegos.


SOLO PARA
NINTENDO
GAMECUBE
MARIO PARTY 4
www.nintendo.com
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.
El sistema, video juegos y accesorios se venden por separado.
© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.
gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

Nintensivo

Eternal Darkness





Estamos seguros de que este excelente título te ha puesto un par de buen sustos, justo como a nosotros. Verdaderamente estamos experimentando un nuevo nivel de terror que va más allá de la supervivencia tradicional: aquí tenemos que enfrentar los horrores psicológicos más impredecibles que le dan un toque todavía más espeluznante al juego. Como los elegidos se las están viendo bastante difíciles, tenemos la continuación de este Nintensivo que esperamos te sirva tanto como a nosotros. Continuamos...





Capítulo VIII The Forbidden City

Roberto Bianchi, arquitecto en el año 1460 A.D. En estos momentos él se encuentra dentro de un agujero mientras los soldados le indican que debe terminar su trabajo para ser libre. El arquitecto empieza su jornada con solamente una antorcha; tiene un buen nivel de Vida y Sanidad, pero le hace falta un poco más de Magick. La misión de este sujeto es entrar en los cuartos del mapa y asegurarse de que la construcción continúe. Notarás que este lugar es el mismo templo que Pious y Karim exploraron hace muchos años. Tu mapa está completamente explorado y tiene marcadas varias "X", que es donde necsitas realizar tu labor.

Inicia subiendo la escalera. Habla con el trabajador si deseas, pero no es necesario. Baja la siguiente escalera para encontrar a un zombie, esquívalo ya que no tienes armas contra él; sube la siguiente escalera.





Este es uno de los cuartos en los que deberás supervisar la obra. Examina los bloques que están en medio del cuarto para que queden listos. Ahora ve al final del cuarto y toma la Saif (una espada) de la piedra. Aquí hay también algunos Crossbow Bolts cerca de la escalera. Puedes regresar con el zombie que pasaste para que recuperes tu sanidad.

Ahora baja la otra escalera para que encuentres un extraño mecanismo para la puerta. Jala la palanca para que abras la puerta, detrás hay un zombie, elimínalo y activa la siguiente palanca. Detrás de este puerta hay dos Zombies de color opuesto. Una vez que los elimines, activa la última palanca para que abras todas las puertas y encuentres tres zombies del otro lado. Sube la escalera.

Este es el segundo cuarto para trabajar. Debes situarte en la pared de la derecha cuando entras. Toma el Crossbow y los Bolts. Usa la escalera para que llegues al lugar más familiar de todos (checa la estatua de Paul), agarra el Tomo y baja las escaleras.

Bajando verás a tres Trappers. Evádelos o elimínalos y continúa a la siguiente escalera donde enfrentarás a un Zombie predominante y un Reaper. Puedes encantar tu arma y usar el hechizo Shield para protegerte. Cuando hayas acabado con ellos toma el pergamino del hechizo Summon Zombie. Este es el octavo hechizo que te mencionamos anteriormente, en el capítulo de Paul; ahora baja la otra escalera.



En este túnel verás un par de ratitas paseando y dos Horrors peleando (uno es predominante y otro opuesto). Nuevamente espera a que haya un ganador y elimínalo; ahora toma los Bolts que están por la escalera. Usa la puerta. En este cuarto verás a un zombie sufrir un accidente. Ahora debes usar el hechizo Summon Zombie y hacerlo sufrir la misma suerte, ahora baja la escalera.







Aquí abajo encontrarás a un Zombie y a un Reaper, elimínalos y continúa al siguiente cuarto, el cual te parecerá familiar. Roberto se acerca al altar, pero antes de que se acerque demasiado, un guerrero fantasmal lo detiene, diciéndole que él custodia el altar. Una mujer fantasma aparece detrás de él, bloqueando la oportunidad de escapar. Karim ataca a Roberto y reconoce que es uno de los escogidos y le permite el acceso, por fin descansando en paz. No tienes otra alternativa que agarrar la Essence que no ha sido tomada todavía. Si tomaste la Ruby Effigy en el capítulo de Karim, la podrás recuperar aquí. Ya que estás aquí, haz tu labor. Ahora podrás continuar al siguiente cuarto, pero no encontrarás nada aquí.

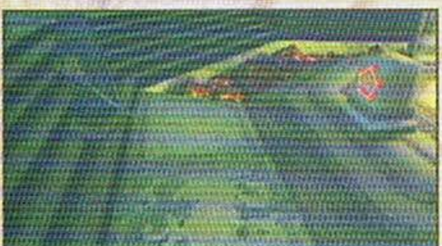
Regresa al cuarto del "aplasta-zombies" y toma la otra puerta. En este cuarto encontrarás a cuatro Zombies Azules que deberás eliminar y un par de Bolts. Ahora toma la siguiente puerta, la que no está cerrada, para que llegues a otro cuarto para inspeccionar. Cuando termines, los trabajadores se molestarán, antes de que pienses que es por los salarios, elimínalos para que veas que están poseídos por Bonethieves.





Baja por las escaleras cercanas, pero ten cuidado con los dos Trappers que están aquí. Continúa al siguiente cuarto. En el cuarto del Bloque de Granito hay dos zombies predominantes, uno Verde y un Horror opuesto. Te recomendamos que te encargues primero del Horror, que es el más peligroso; ahora sí acaba con los demás.

Después verás una llave del otro lado de la lava. Para alcanzarla, debes hacer un hechizo de cinco puntos con Reveal Invisible con el alineamiento opuesto. Cuando lo uses, aparecerá un puente, ahora simplemente toma la llave del Forgotten Corridor. Alex tiene otra visita de su abuelo, pero esta vez aparece un poco más grosero y no como siempre; más bien parece otra persona en lugar de ser Edward Roivas.



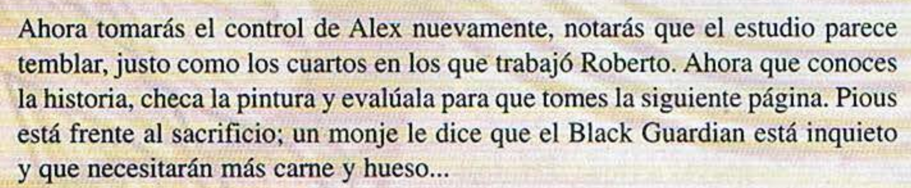
Ahora regresa al cuarto anterior, notarás que hay una efigie que no viste antes, esto es porque el hechizo Reveal Invisible todavía está activo. Toma el Sapphire Effigy y sube la escalera. Abre la puerta cerrada y continúa por el extraño camino. A lo largo de este camino hay Magick que hiere a quien entre. Lo que debes hacer es invocar un hechizo de Shield de cinco puntos (con cualquier alineamiento) y pasar lo más rápido que puedas.



Un vez que llegues al siguiente cuarto, una puerta se cerrará detrás de ti. Este es tu último cuarto para trabajar, pero debes llegar en medio para ello. Corta la cuerda que sostiene el puente y crúzalo; usa tu espada para hacer retroceder a los enemigos y realiza tu trabajo. Ahora ve a la palanca que está en la parte lejana y úsala para abrir la puerta. Ahora regresa todo el camino hasta la entrada del lugar, no te preocupes por los enemigos, no aparecerá ninguno, salvo que hayas dejado alguno vivo.

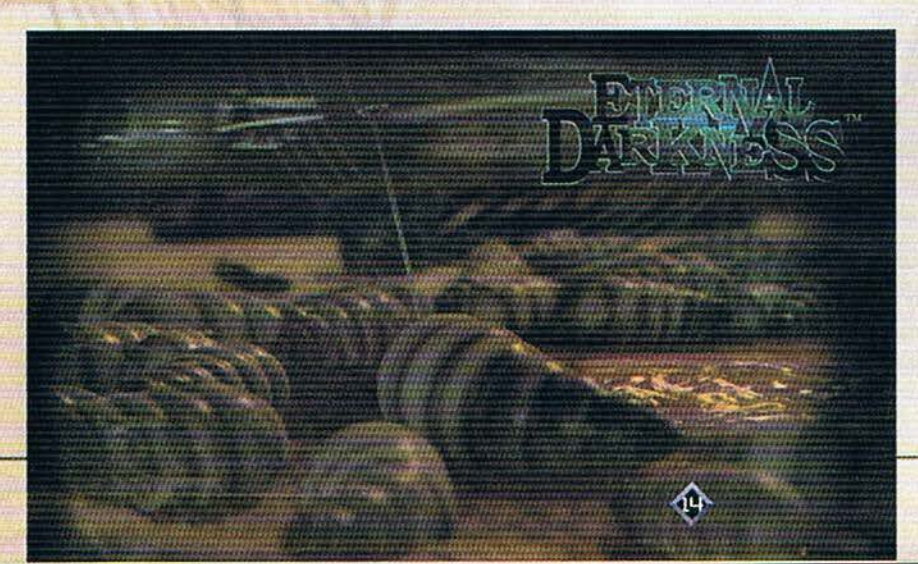


El guerrero enmascarado pregunta por la construcción. Roberto le dice sobre los demonios. El guerrero le dice que la construcción seguirá y que Roberto será parte del sacrificio. Pronto, la torre queda terminada y el guerrero arroja humanos vivos, incluyendo a Roberto. Se puede apreciar el monumento completo, un Pilar de Piedra, con los interiores hechos de cuerpos humanos, el sacrificio para el Amo.



Ahora tomarás el control de Alex nuevamente, notarás que el estudio parece temblar, justo como los cuartos en los que trabajó Roberto. Ahora que conoces la historia, checa la pintura y evalúala para que tomes la siguiente página. Pious está frente al sacrificio; un monje le dice que el Black Guardian está inquieto y que necesitarán más carne y hueso...







Capítulo IX
A War to End All Wars



Peter Jacob, un reportero inglés del año 1916 A.D. en el tiempo de la primera guerra mundial, es el siguiente personaje que deberá enfrentar a la oscuridad. El capítulo comienza en la catedral Oublie, que ahora es un hosptial de la guerra. Peter cuenta con un gran nivel de Magick y buen nivel Vida, pero le falta algo de Sanidad mental; claro que no podemos culparlo dada la situación a la que se está enfrentando, aunque pronto descubrirá que los horrores de la guerra no son lo peor que tendrá que presenciar...



Peter inicia con un par de accesorios: un Lucky Penny, un Flash Pan y cinco cargas de Flash Powder. Al principio, explora un poco el área y verás que tienes pocos lugares a donde ir. Toma la carta de un soldado que está en la mesa del salón principal, una segunda carta está sobre una caja de municiones cerca de la torre de la campana y un Sealed Envelope en el podium. Dentro de este último están las Soldiers Orders, las cuales son para el soldado que está parado frente a la puerta Este en la entrada; dáselas para que se retire.







En el siguiente cuarto encontrarás un revólver. En este momento, el edificio será golpeado por una bala de cañón y la gente empezará a gritar. Dirígete a la puerta para que llegues al lugar del tomo, esta vez podrás notar la estatua de Roberto; agarra el tomo y sal del cuarto.



Afuera verás un Bonetheif. Como tu revólver no es muy útil contra estos enemigos, te sugerimos que regreses al salón principal. Aquí encontrarás a dos Bonethieves y a dos personas poseídas por ellos. Obviamente esta situación es todavía más crítica para ti y tu revólver, así que mejor corre a la vieja torre. Pero no creas que estás a salvo, aquí verás un Bonethief más y otro que está a punto de atacar a una enfermera (puedes ayudarla si quieres y eres lo suficientemente rápido). Sube las escaleras para que llegues a una cámara en donde podrás agarrar municiones y una espada de doble filo... claro, es la misma y aún es muy útil.





Ahora podrás regresar y eliminar a gusto a todos los enemigos que te preocuparon hace rato. Te recomendamos usar un hechizo de Shield y que encantes la espada antes de empezar a destazar enemigos. Ahora dirígete al cuarto de las visitas que está bajo la vieja torre. Aquí encontrarás a un zombie y otros tres zombies predominantes, además de tres cajas de municiones para rifle y una antorcha.





Ahora regresa al salón principal y asegúrate de tomar el rifle del altar. Ahora toma las escaleras de atrás que llevan al sótano. Inspecciona este cuarto y los demás para encontrar más municiones y ve a la bodega de vinos. Elimina a los tres Trappers con el revólver para evitarte una visita a su dimensión.



Ahora ve a la puerta que está al oeste, verás un pequeño agujero en el suelo (usa tu antorcha para que veas mejor); es hora de invocar a un Trapper y enviarlo a través del hoyo. Del otro lado, usa el botón R para que enfoques al cadáver y presiona A para atraparlo, ahora abre la puerta con Peter y agarra el Circle of Power de siete puntos, el cual es el último. Puedes aprovechar y subir de nivel tus hechizos y podrás descubrir un nuevo hechizo de Summon.



Ahora enciende el cuarto de calderas para para que le llegue vapor al cuarto del generador.

Ahora dirígete al Este al cuarto de generador, aquí verás que falta el fusible. Usa el Lucky Penny en la caja de fusibles y jala la palanca. Sube las escaleras y estallará una ventana, elimina a los tres Bonethieves y toca el piano, claro, con la misma tonada que ya conoces. El tabernáculo se abrirá de nuevo, pero ahora obtendrás una manija de puerta. Ahora dirígete a la parte que está al Oeste, donde tú sabías que había una puerta. Usa el hechizo de siete puntos Reveal Invisible de color contrario y usa la manija; en el siguiente cuarto toma las municiones y baja la escalera.





Prosigue por este pasaje; en el siguiente cuarto enfrentarás a cuatro zombies predominantes, de los cuales dos tendrán Bonethieves. Después llegarás a un cuarto con dos zombies y un Horror, todos predominantes. La puerta negra está cerrada, necesitas la llave.

Primero ve al cuarto de sacrificios (la puerta a la derecha de la negra) y elimina a los tres Trappers y ahora dirígete al altar de sacrificios; aquí obtendrás un Magickal Elixir. Este elíxir tiene suficiente jugo para que restaures completamente tu nivel de Magick cinco veces.





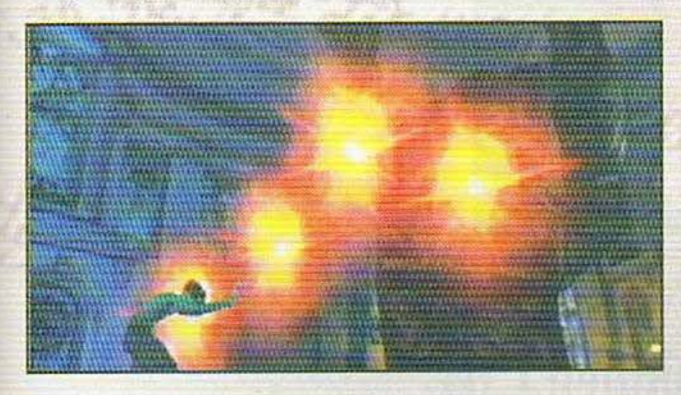
Ahora sal y entra en la puerta de Madera (es el estudio). Elimina a los dos Trappers con tu revólver, elimina al Bonethief (empuja la pared para abrir el pasaje), pasa el otro pasaje que tiene un Trapper y el púlpito con un zombie predominante y un Trapper. En este cuarto, en el altar, está la llave para el Binding Hall, regresa todo el camino hasta la puerta negra y ábrela.

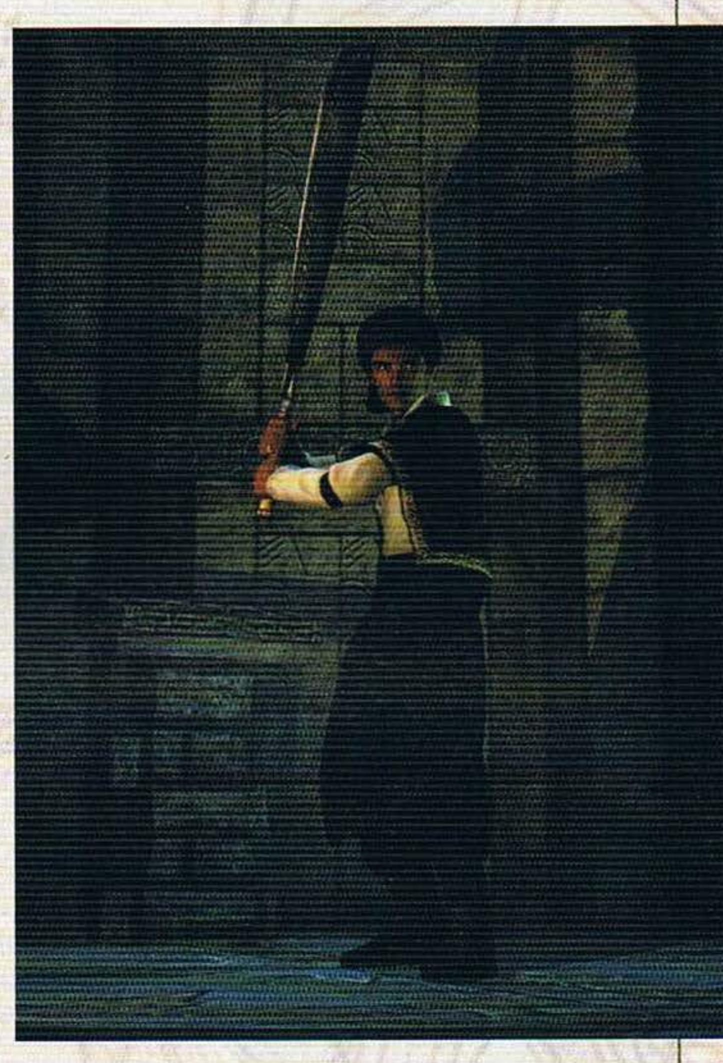




En el siguiente pasaje deberás enfrentar a tres zombies predominantes. Ahora podrás tomar más municiones en las escaleras y el hechizo Magickal Attack. Continúa por los pasajes hasta que llegues al Binding Hall.

Justo como Paul Luther, Peter camina a través del salón. Observa que está la esencia detrás de la ventana; pero cuando se acerca, el Black Guardian sale de su agujero, bloquea la salida y ataca...





Para vencer a este imponente enemigo, debes esquivar sus ataques hasta que se disponga a recargar su energía (te darás cuenta porque empieza a brillar), en este momento, debes usar un hechizo Magickal Attack de siete puntos del color opuesto para que lo dañes. Después de que la Magick lo golpee, el Guardián hará el área más pequeña. En esta parte, el Guardían empezará a aparecer zombies predominantes. Después de más ataques, encogerá el área para moverte aún más, debes tener cuidado y medir más tus movimientos. Si ves que las cosas se ponen críticas, toma el Elíxir y cúrate las veces que sean necesarias. Pero procura hacerlo mientras él recarga su Magick y con un hechizo de tres puntos para que sea más rápido.













Cuando derrotes al guardián, ve al altar y toma la escenca del color opuesto 69 años después, Peter Jacob discute el evento con Edward Roivas y le da el Artefacto.

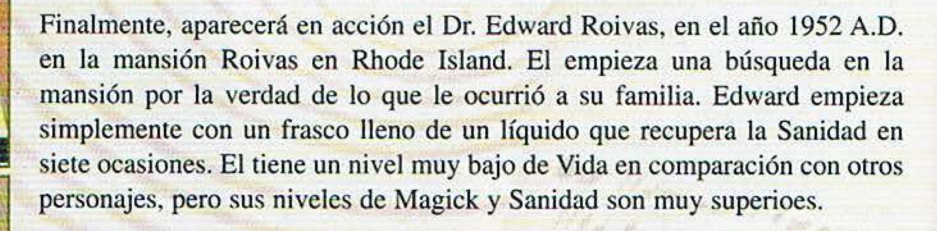
Cuando tomes el control de Alex, observarás que tienes el Lucky Penny. En la biblioteca verás a una sirvienta, habla con ella; obtendrás la Basement Key. Dirígete al sótano (a la derecha de las escaleras en el salón principal), baja las escaleras, toma la escopeta de la pared, las municiones y balas aquí. Abre la caja de fusibles y pon el Lucky Penny, jala la palanca y el otro baño estará listo. Sube ahí y toma la página del diario de Max del cofre, ahora abre el botiquín y toma la página para el siguiente capítulo.

Ahora verás a Pious ordenarle a un Guardián buscar y destruir al amo de la casa. Después platica con su amo, quien le dice que otro Roivas se ha cruzado en su camino. Pious le promete que será eliminado rápidamente y que lo único que falta para traerlo al mundo es la alineación de los planetas.



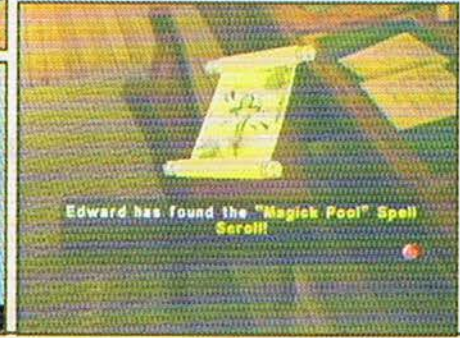
Capítulo VIII
The Forbidden City

Finalmente, aparecerá en acción el Dr. Edward Roivas, en el año 1952 A.D. en la mansión Roivas en Rhode Island. El empieza una búsqueda en la mansión por la verdad de lo que le ocurrió a su familia. Edward empieza simplemente con un frasco lleno de un líquido que recupera la Sanidad en siete ocasiones. El tiene un nivel muy bajo de Vida en comparación con otros personajes, pero sus niveles de Magick y Sanidad son muy superioes.



Toma el Historical Journal de la chimenea. Chécalo para que obtengas la Minute Hand. Dirígete a la biblioteca. Edward se encuentra con el fantasma de su antepasado, el Dr. Maximilian Roivas, quien le cuenta del pasado y de la llegada de la oscuridad, además de que le indica que ponga el reloj a las 3:33...





Como podrás imaginarte, el reloj no tiene manecillas. Por el momento, sitúa la Minute Hand, después regresarás. Ya que estás por aquí, toma el pergamino para Magickal Pool que está en la silla.

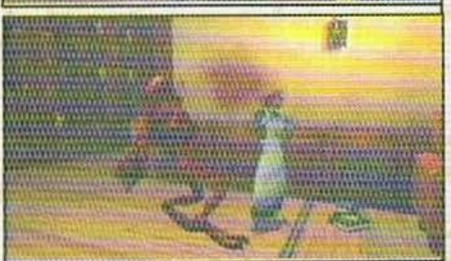


Dirígete al comedor para que agarres el Sabre y un par de municiones en la cocina. Sube las escaleras y encontrarás más ítems en las recámaras y el baño. En el estudio al lado Oeste encontrarás un Historical Journal, el cual trae dentro la Hour Hand. Ahora sí, regresa a la librería, pon la manecilla en su lugar y pon el reloj a las 3:33. Max aparecerá y llevará a Edward al estudio secreto, implorándole que vengue su muerte destruyendo a los Guardianes. Toma todas las cosas aquí; el revólver, municiones y por supuesto, el Tome of Eternal Darkness.



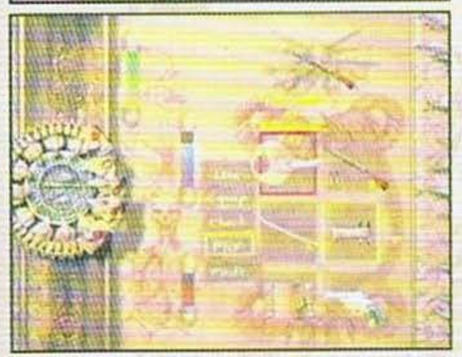


Al salir del pasaje secreto, verás a una sirvienta teniendo un pequeño encuentro con un enemigo nuevo: un Vampiro. El la dejará seca y se alejará, tirando un florero en su camino (y algo más). Pero no te preocupes por eso en este momento, pues la sirvienta se pondrá de pie y te atacará inmediatamente. Dirígete al florero roto y toma la parte de la Basement Key.



Sal de la biblioteca. Puedes checar que el Vampiro se aleja corriendo por las escaleras. Síguelo y pronto escucharás gritos de la recámara principal. Ve ahí y enfrenta al Vampiro, que se mantendrá escapando de tí. Cuando lo dañes lo suficiente, escapará nuevamente. Es recomendable que uses hechizos de Shield y Enchant Item.









Habla con el sirviente y te dará la Gun Cabinet Key en recompensa. Dirígete al estudio y toma la Elephant Gun, posiciónala en Double Fire. Ahora el Vampiro regresará después de un rato y atacará al sirviente, así que puedes dispararle o cortarlo, según tus gustos. Una vez que lo persigas de nuevo, podrás obtener municiones para la escopeta. Ahora regresa al salón principal y espera a que aparezca de nuevo. Esta vez, cuando escape de nuevo, tirará la otra mitad de la Basement Key. Tómala, combínala con la primera mitad y encántala para que quede lista. Usala en la puerta del sótano y baja las escaleras.



Aquí abajo encontrarás muchas cosas, pero por ahora concentra tu atención en el Vampiro o en el obelisco que le está sirviendo de aperitivo. Nosotros te recomendamos que lo esquives y le dispares al obelisco; de esta manera, podrás eliminar al Vampiro pues ya no tiene dónde recuperar sus fuerzas.

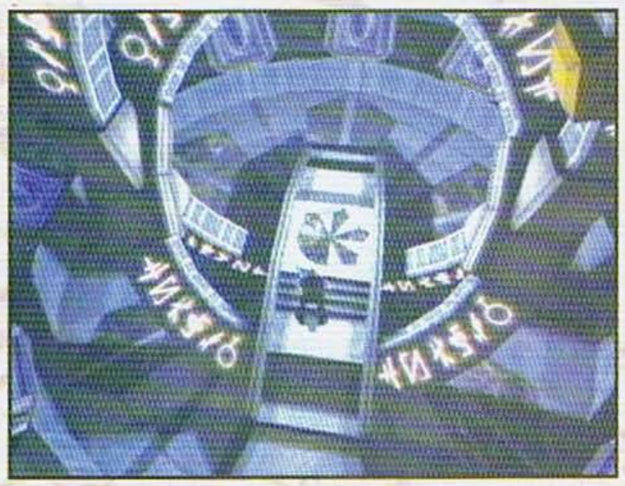
Ahora, toma todo lo del sótano: las municiones, la Doble Shotgun de la pared y el pergamino del hechizo Summon Horror que está cerca del pozo. Baja a la antigua ciudad de Ehn'Gha.







Una vez que llegues a las puertas, encontrarás a dos Horrors predominantes listos para darte una calurosa bienvenida. Elimínalos y procede por la puerta. Una vez abajo, enfrentarás a un Horror predominante y un Guardián usa tus mejores habilidades y hechizos contra ellos; cuando los elimines, continúa a la siguiente cámara.



¿Pero qué es esto? ¡Un Circle of Power gigante! Lo que tienes que hacer es activar un gran hechizo Dispel Magick usando nueve puntos. Para lograrlo, debes darle a uno de los rayos de este cuarto para activar un teletransportador en el centro, que te llevará a una de las nueve columnas de la ciudad. Una vez que estés ahí debes ir al punto e inscribir una Rune ahí. Después, serás teletransportado a un cuarto diferente, lleno de enemigos.

Aquí deberás eliminar a tus enemigos hasta llegar a una palanca, que bajará a un campo de energía, de ahí regresarás al salón principal y de ahí al cuarto del Circle of Power gigante para seleccionar otro rayo. Te recomendamos que antes de seleccionar un rayo, uses hechizos de Shield y Enchant para que puedas enfrentar a los enemigos más fácilmente.

Los rayos están distribuídos así:

1ro a la izquierda:
Esta columna es una de las seis Pargons y no puedes seleccionar nada además de esto, En el siguiente cuarto encontrarás un par de Horrores.

2do a la izquierda:
Esta columna contiene una de las Runes de efectos. Elige Redgormor. En el siguiente cuarto, deberás enfrentarte a un Horror y a tres Trappers. Cuando vayas de regreso, pasarás por primer cuarto de la izquierda y deberás eliminar a los enemigos si es que no lo habías hecho.

3ro a la izquierda:
Otro Pargon. En el siguiente cuarto nada pasará hasta que jales la palanca. Entonces un Horror Verde, un zombie Rojo y un Trapper Azul saldrán a atacarte.

4to a la izquierda:
Un Pargon más. En este cuarto no verás nada, pero como seguramente te imaginarás, debes jalar esa sospechosa palanca. Al activar el mecanismo, un tentáculo saldrá del agujero del suelo, pero no te apures, pues solamente es una jugarreta de la Sanidad.

Enmedio:
Ten cuidado con el Trapper de la columna. La de aquí es la Alignment Rune. Obviamente, debes usar la opuesta; en el siguiente cuarto deberás enseñarle modales a un Guardián.

4to a la derecha:
Aquí está otro Pargon. En este cuarto hay tres Trappers y cuando te vayas, pasarás por el cuarto de En medio, así que si no eliminaste al Guardián, es tu segunda oportunidad.

3ro a la derecha:
Otro Pargon. En el siguiente cuarto enfrentarás a un Guardián y un zombie. De regreso pasarás por el cuarto de en medio.

2do a la derecha:
Esta es la otra Efect Rune; debes elegir Nethlek. En el siguiente cuarto habrá tres Trappers y un Guardián.

1ro a la derecha:
Ultimo Pargon. En este cuarto, un Horror predominante, un Trapper y un Guardián querrán conocerte, preséntate con ellos con tu mejor arma y sal de ahí, pasando por el segundo cuarto a la derecha.

En el momento en el que inscribas la última Rune, el hechizo comenzará a llevarse a cabo. Siguiendo un delicado sentido del peligro, supondrás que el temblor del lugar significa que debes huir lo más pronto posible. No te preocupes por los enemigos del siguiente cuarto y mueve las palancas para que puedas salir (puedes salir sin tener que eliminar a los enemigos del primer cuarto a la derecha). Cuando llegues al salón principal, cuatro Guardianes te perseguirán. Ignóralos y continúa corriendo (date un momento para descansar de vez en cuando para evitar demoras).



Edward llega a lo más alto y observa el enorme hechizo que creó. El hechizo arrasa con todos los enemigos de la ciudad. 48 años después, verás al viejo Edward sentado en su silla, preparándose para leer; en ese momento, un Guardián se materializa detrás de él y obtiene su venganza...

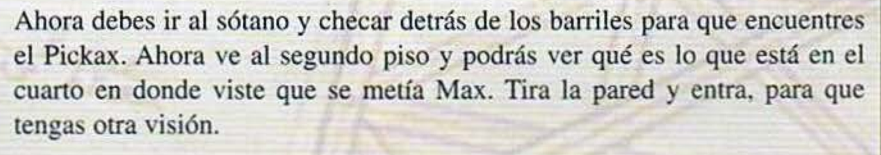


Alexandra. Ella tiene ahora la nota de Edward, en donde le menciona el sótano. En el cinema, Pious le da las malas noticias a su amo; que la ciudad fue limpiada de sus sirvientes. Al amo de Pious no le importa, pues ha tenido una visión del Ancient al que está destinado a destruir.







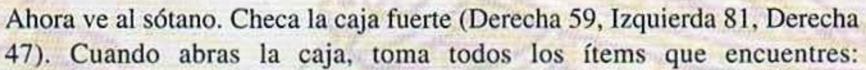

Ahora debes ir al sótano y checar detrás de los barriles para que encuentres el Pickax. Ahora ve al segundo piso y podrás ver qué es lo que está en el cuarto en donde viste que se metía Max. Tira la pared y entra, para que tengas otra visión.

Max camina a los cuartos de los sirvientes con sus dos armas cargadas. Apunta y le da a dos, después se encarga de los otros dos con su sable, sobreviviendo a la masacre.



Ahora usa el hechizo Dispel Magick para que tomes el estetoscopio y la tercera página del diario de Max. Al salir debes enfrentar a dos Bonethieves y un Trapper en el corredor. Una vez que los elimines, dirígete al salón principal y encontrarás a cinco zombies y si buscas en el resto de la mansión, podrás desquitarte un poco de que Alex no haya tenido acción hasta ahora.




Ahora ve al sótano. Checa la caja fuerte (Derecha 59, Izquierda 81, Derecha 47). Cuando abras la caja, toma todos los ítems que encuentres: La esencia del Ancient que está destinado a destruir al que viene, la Crankshaft, la carta de Edward y la página del siguiente capítulo. Uno de los secuaces de Pious le informa que se avecina una tormenta, que lloverá fuego y muerte, Pious asiente.



Hemos llegado muy lejos, pero todavía no es el final, en el mes siguiente veremos los capítulos finales de este estupendo juego que nos ha dejado todavía más locos, así que no te pierdas la siguiente edición para poner fin de una vez por todas a la oscuridad.

Nintensivo



Mucho tiempo ha pasado desde el último enfrentamiento de Mario contra Bowser, sin embargo, aún en una isla paradisíaca, el deber de Mario de proteger a la princesa, nunca cesa. Bienvenido al Nintensivo de Super Mario Sunshine. Este mes veremos las bases del juego, movimientos de Mario, las diferentes adaptaciones de FLUDD (la bomba de agua), a Yoshi, así como los primeros niveles en todo detalle.

CONTROL DE MARIO

Botón R: Activa la bomba de agua (la acción depende del adaptador). Al presionarlo hasta el fondo, podrás controlar la dirección del chorro de agua sin que Mario se mueva; y si lo presionas ligeramente, Mario dispara el chorro de agua hacia enfrente mientras camina.

Botón Z: Muestra el mapa de la isla. En ese mismo menú podrás ver cuantos Shine has obtenido en cada área.

Botón Y: Mueve la cámara hacia un hombro de Mario para buscar objetos a lo lejos o apuntar el chorro de agua más preciso.

Botón L: Coloca la cámara detrás de Mario; si se deja presionado, Mario puede caminar lateralmente para no perder la vista hacia enfrente.

Botón X: Cambia los adaptadores de la bomba de agua. Solamente se puede tener un adaptador a la vez, por lo que siempre tendrás el rociador y el otro podrás intercambiarlo en las cajas de adaptadores.

Control Stick: Controlas a Mario. Dependiendo del ángulo, será la velocidad con la que Mario avance.

Botón B: Habla con los habitantes, levanta y arroja objetos, se lanza de panza o bucea.

C Stick: Cambia la posición de la cámara.

Botón A: Salta, nada con mayor velocidad

MOVIMIENTOS DE MARIO



Centón: Salta y en el aire presiona L para dar un sentón fuerte que voltea las tapas de las coladeras en la gran Isla para mostrar rutas ocultas.





+ B

Derrape: Esto lo puedes hacer en cualquier tipo de superficie, pero es más efectivo sobre áreas resbalosas.



Salto Triple: Salta, al caer al piso, vuelve a saltar y la siguiente vez que saltes alcanzarás una gran altura.





+ A

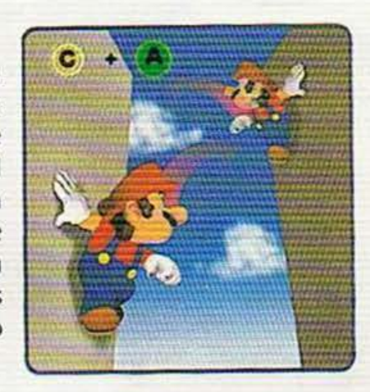
Salto Giratorio: Este es un gran salto y requieres mucho espacio para realizarlo.



Salto hacia atrás: Camina hacia una dirección y cambia el curso hacia el lado contrario y presiona A para realizar un gran salto.



Rebotando en las Paredes:
Al saltar y pegar contra una pared, Mario comenzará a deslizarse sobre la pared siempre y cuando mantengas el Control Stick hacia la pared; así presiona el botón A para que Mario salte de la pared hacia la dirección que desees. Con esto puedes subir entre dos paredes o realizar saltos triangulares.



B **Escalando sobre Rejas:**
Al escalar una reja, con el botón B golpearás ya sea para pegarle a los enemigos del otro lado de la reja o para girar las áreas que te lo permitan para pasar del otro lado de la reja; utiliza el botón A para saltar de la reja. Cuando estés colgado de una reja, presiona el botón A para pasarte hacia arriba en las áreas que te lo permitan, así como patear a los enemigos que se encuentren sobre ti; para dejarte caer, sólo presiona el botón B. Recuerda que Mario también puede trepar por cilindros delgados.

MOVIMIENTOS CON YOSHI

Al montar a Yoshi, casi todo el control cambia, así que ten esto en mente. Con el botón R lanzarás el jugo de las frutas que Yoshi ha comido, sin embargo también te sirve para limpiar el fango o incluso algunos limitantes que solamente se deshacen con este jugo; Y por otra parte, también puedes realizar varios de los movimientos que realizas con el adaptador de FLUDD "Squirt Nozzle". El estómago de Yoshi muestra la cantidad de jugo que puedes utilizar, y si no lo usas, también se va perdiendo poco a poco, por lo que deberás de alimentarlo cada vez que puedas. Yoshi salta más alto aparte de que cuenta con el pataleo que te permite estar un poco más de tiempo en el aire y así alcanzar plataformas lejanas. Con la lengua (Botón B) podrás alimentar a Yoshi con las frutas que se encuentren cerca y recuperar el nivel de su estómago. Con el botón X lo desmontarás. Al montar a Yoshi, ten cuidado con el agua, ya que esta lo disuelve como si fuera de jabón.



Yoshi cambia de color dependiendo de la fruta que coma y su jugo tiene diferentes reacciones en los enemigos. El amarillo y el naranja convierten a los enemigos en plataformas estacionarias; El rosado hace que las plataformas avancen un poco hacia arriba; Y el morado hace que las plataformas avancen horizontalmente.

Los adaptadores secundarios de FLUDD (Hover Nozzle y Turbo Nozzle) está disponibles al obtener cierta cantidad de Shine; mientras que Yoshi está disponible al pasar el 4to Episodio de Pinna Park.

FUNCIONES DEL FLUDD

La bomba de agua conocida como FLUDD, tiene diferentes aditamentos que le permitirán realizar diferentes funciones. A continuación explicaremos cada uno de ellos. FLUDD tiene un adaptador primario (Squirt Nozzle) el cual siempre estará disponible, mientras que los otros tres adaptadores secundarios (Hover Nozzle, Rocket Nozzle y Turbo Nozzle) se sustituyen entre ellos, por lo que FLUDD solamente puede tener dos adaptadores a la vez. Los adaptadores secundarios los encuentras en las cajas especiales que están dentro de las diferentes áreas de la gran Isla.

- **Squirt Nozzle:** Este es el adaptador original y siempre estará con FLUDD. Con él lanzarás un chorro de agua que podrás dirigir a cualquier dirección para limpiar el nombre de Mario. Por si fuera poco, puedes realizar otros movimientos extras con él como un gran salto (mientras presionas totalmente el botón R, presiona el botón A) además de rociar una gran cantidad de agua frente a Mario. Por otra parte puedes rociar todo tu alrededor al realizar un giro de 360° con el Control Stick y presionando el botón R, además de que puedes hacer esto incluso, en medio de un salto. Otra de las cosas que puedes realizar con este adaptador es, utilizarlo como fuente motora para hacer que botes u hojas te lleven a donde quieras, sólo dirige el chorro de agua en dirección opuesta a tu destino. Por otra parte, al detenerse Mario de las cuerdas de hule solamente con las manos y soltar el chorro de agua, girará en torno a la cuerda para impulsarse y realizar un súper salto.



- **Hover Nozzle:** Es un adaptador secundario y lo obtienes desde el principio del juego. Con él podrás planear en el aire por algunos segundos, facilitándote alcanzar algunas plataformas que estén algo lejos. Solamente puede activarse una vez por salto, así que si lo llegas a soltar, debe de ser porque tienes la seguridad de caer en tierra firme. También se puede usar para el truco de las cuerdas de hule.

- **Rocket Nozzle:** Al presionar el botón R, acumulará presión y cuando el medidor se llene, te elevará a alturas inimaginables. Al igual que el adaptador anterior, éste también sirve para realizar el truco de las cuerdas de hule.

- **Turbo Nozzle:** Mantén presionado el botón R para alcanzar impresionantes velocidades, ya sea en tierra firme, sobre el agua o bajo de ella. Por si fuera poco, te servirá para abrirte camino con puertas difíciles de abrir.

INICIO DE LA AVENTURA





Al principio del juego te encontrarás en el aeropuerto, en donde habrá una gran mancha de fango colorido en medio de la pista de aterrizaje. Salta por cualquier costado de la pista y avanza hacia la isla. Ahí encontrarás a FLUDD (la bomba de agua) que te ayudará a limpiar tu nombre. Esparce agua en el centro del fango para que salga un enemigo con una gran boca; rocíale agua tres veces para hacerlo desaparecer y continuar con el juego. El siguiente cinema muestra cómo Mario es encarcelado y enjuiciado por ensuciar la Isla Delfino, por lo que tendrá que limpiarla y recuperar los Shines para quedar libre. Al llegar a Plaza Delfino (área principal del juego), verás otra área de fango como en el aeropuerto y también tendrá un enemigo similar; al limpiarlo saldrá el impostor que intentará raptar a la princesa Peach, por lo que deberás corretearlo y mojarlo para que suelte a la princesa. Cuando liberes a la princesa, el impostor saldrá corriendo para abrir un portal en la base de la estatua y tendrás que mojar el portal para entrar al primer nivel.



EPISODIO 1 ROAD TO THE BIG WINDMILL

Al iniciar el nivel, verás un cinema que te muestra la ruta para llegar hasta el área cubierta de fango. La forma más fácil de llegar hasta ahí es subiendo por las paletas del molino de agua y así llegar hasta el punto en cuestión. Al limpiar tu paso hasta donde se encuentra el fango viviente, combátelo como lo has hecho anteriormente y obtendrás el Shine.













EPISODIO 2 DOWN WITH PETEY PIRANHA!

El objetivo esta vez es llegar hasta donde se encuentra una planta carnívora en el techo de un molino de viento. Si recuerdas, en el episodio anterior levantaste una rampa para llegar así con mayor facilidad al molino de viento, así que al llegar a su base, deberás utilizar la bomba de agua en su modalidad "Hover Nozzle" para sortear los abismos y cuando alcances las velas del molino, sube en la rampa de alguna de ellas para alcanzar sin problemas a la planta carnívora e iniciar el enfrentamiento. Como es de los primeros jefes, lógicamente no te costará mucho trabajo, ya que lo que debes hacer es rociarle agua en la boca y cuando se llene y recueste, salta sobre ella y da un sentón en su ombligo para dañarla. Al hacer esto tres veces, estará derrotada y te dará el Shine.

EPISODIO 3 THE HILLSIDE CAVE SECRET

Al inicio del episodio te mostrarán una cueva al otro lado del lago en la cual deberás entrar pasando por los cables de goma que cruzan todo el lago, o si ya tienes experiencia con el control, podrás dar un salto hacia atrás y rebotar en la pared de bajo de la cueva para girar al utilizar el "Hover Nozzle". Al entrar comenzará el primer curso en donde el Impostor te quitará la bomba de agua para dificultarte las cosas; sin embargo, como es el primer curso de este tipo, no creemos que tengas mayor problema en llegar al final y obtener el Shine.





EPISODIO 4

RED COINS OF WINDMILL VILLAGE

Es hora de encontrar algunas monedas rojas. El cinema del principio te mostrará la ubicación de cada una de ellas, así que no tendrás mayor problema para encontrarlas. Lógicamente lo mejor es utilizar la perspectiva de primera persona para localizarlas con mayor facilidad.





Es conveniente que juntes cuantas vidas te sean posibles antes de entrar a este tipo de cursos, ya que así continuarás desde el inicio de este pequeño curso de obstáculos a diferencia de que si se te terminan las vidas, tendrás que recorrer todo el camino nuevamente hasta llegar al curso.





EPISODIO 5

PETEY PIRANHA STRIKES BACK

Al principio este episodio puede ser un poco confuso y problemático, pero una vez que conozcas bien el control, no tendrás problemas. Para empezar, tienes debes hasta el área arriba de la ciudad para encontrarte con la planta carnívora dormilona (puedes hacer esto con el "Rocket Nozzle", las cuerdas de hule o que te lance un Pianta al que ayudas a limpiarse del fango). Te recomendamos limpiar la ciudad del fango antes de despertar a la planta, ya que el combate se lleva a cabo en esta área. Aproxímate a la cerca una vez con todo limpio y el tanque lleno, para dispararle a una de esas criaturas que se pegan a la bomba de agua. Así la planta despertará y comenzará a volar sobre la ciudad. Debes trepar por las construcciones (aquí te sirve muy bien el "Rocket Nozzle") y dispararle un gran chorro de agua para que baje al nivel del suelo; una vez abajo, llénale el buche de agua para que se caiga y dale un sentón en el ombligo y causarle daño. Repite esto otras dos veces para eliminarla antes de que ensúcie toda la ciudad de nuevo y te cueste mucho más trabajo acabar con ella. Al final saldrá el Shine para concluir con este episodio.

Las monedas rojas siempre proyectan una sombra debajo de ellas, sin importar la posición del sol. Esto te ayuda para encontrarlas fácilmente.



EPISODIO 6

THE SECRET OF THE DIRTY LAKE

Esta ocasión tendrás que arreglártelas para llegar hasta la parte trasera del molino de viento, pero con cuidado porque el agua del lago está contaminada y el único medio por el cual puedes desplazarte será utilizando las hojas como botes (utilizando el gran chorro de agua de la bomba como motor), pero recuerda que después de un pequeño lapso de tiempo, estas se pudren y deshacen, así que necesitarás mucho control para no equivocarte. Al llegar a la cueva, entrarás a otro curso de obstáculos y lógicamente al final estará el Shine. El secreto en este curso es el de caminar sobre los bloques sin la necesidad de saltar, para asegurarte que el movimiento no te sacará de balance.



Lo mejor en este episodio es que si te caes de una hoja, en el intento por llegar a la cueva, lo mejor es poner pausa y salir de la escena para volver a entrar en ella sin perder una vida.

EPISODIO 7

SHADOW MARIO ON THE LOOSE

Persigue al impostor rociándolo de agua mientras avanzas. En algunas ocasiones realizará acrobacias para libarse de ti, así que lo mejor es no perderlo de vista. Una vez que esté lo suficientemente mojado, te dará un Shine.



Si pierdes de vista al impostor, lo más recomendable es poner atención al fondo musical, ya que entre más cerca estés de él, la melodía característica del impostor se hará más fuerte.

EPISODIO 8

THE RED COINS OF THE LAKE

Otra cacería de monedas rojas, pero esta vez tendrás que saltar verdaderamente alto para encontrarlas, ya que están sobre las cuerdas de hule que están sobre el gran lago. Te recomendamos utilizar el "Rocket Nozzle" y justo cuando se vaya a llenar la línea de presión, salta del cable para alcanzar grandes alturas. Si aún no cuentas con el adaptador de la bomba de agua, no te preocupes, saltando entre las cuerdas también podrás hacer la tarea.

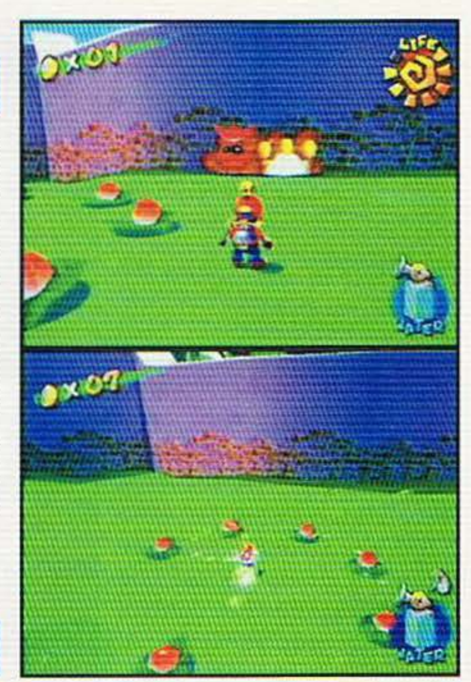


Para saltar sobre las cuerdas sin temor a caerte, camina un poco en ellas y presiona el botón L para colocar la cámara exactamente detrás de Mario, así avanzarás mientras das grandes saltos y sin exponerte demasiado a los enemigos que están en las cuerdas.



100 MONEDAS

Esto puede ser algo frustrante pero con un gran nivel de reto, ya que tendrás que recorrer cada espacio de la escena para encontrar las 100 monedas necesarias para obtener otro Shine. Por otra parte, si recuerdas, cada enemigo te da monedas, pero por lo general hay quienes siendo eliminados de cierta manera, te dan más monedas; por ejemplo, los cuates redondos que simulan ser unas simples flores en la tierra, si logras que se estampen en una pared te darán tres monedas, a diferencia de cuando saltas sobre ellos que sólo te dan una. Aún así tendrás que rociar agua por todos lados para encontrar varias monedas ocultas; bucear para obtener otras que casi no se ven... en fin, es cuestión de recorrer minuciosamente cada parte del área. A nosotros nos resultó un poco más fácil hacerlo en el 8vo episodio, sin embargo al parecer se puede lograr en todos. Una vez que obtienes las 100 monedas, el Shine saldrá para que lo tomes.



SHINE SECRETO 1

Al terminar el 3er episodio, regresa a la cueva (en el mismo episodio) y dentro del curso de obstáculos, justo al inicio podrás ver un botón rojo. Cae de sentón en él para comenzar la cuenta regresiva en donde tendrás que obtener las 8 monedas rojas y así saldrá un Shine extra para tu colección. Algunas de las monedas están en lugares muy alejados, pero con la ayuda de la bomba de agua, podrás maniobrar hasta ellas sin problemas.





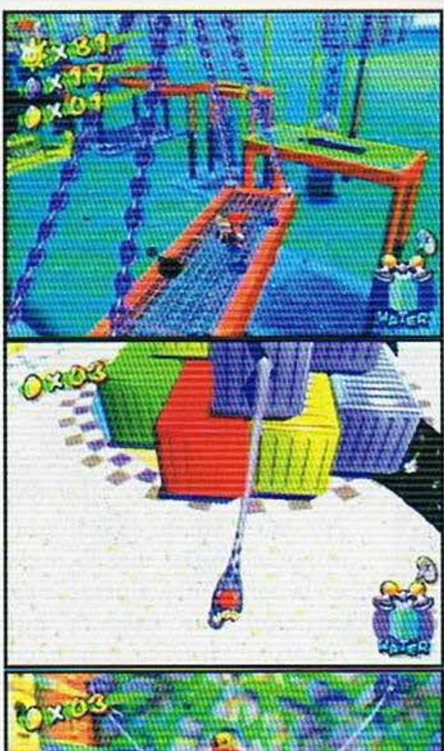
SHINE SECRETO 2

Al concluir el 6to episodio, vuelve a entrar en él para regresar a la cueva que está detrás del molino de viento y así encontrarte de nuevo en el curso de obstáculos. Cuando entres, podrás ver un botón rojo, el cual realizando un sentón sobre de él, activará el reloj delimitándote el tiempo que tienes para obtener las 8 monedas rojas que están en el curso. Recuerda que la mejor forma de obtener las monedas es utilizando sabiamente la bomba de agua en la modalidad "Hover Nozzle".



Una vez que el fango se apodere del puerto (verás un cinema), podrás limpiar la zona para abrir el segundo portal que te llevará a Ricco Harvor. Al limpiar el fango, también se abrirá una tienda en donde puedes intercambiar diez monedas azules por un Shine, así que te sugerimos que cada vez que encuentres diez monedas azules, regreses a esta tienda para comprar más Shines.

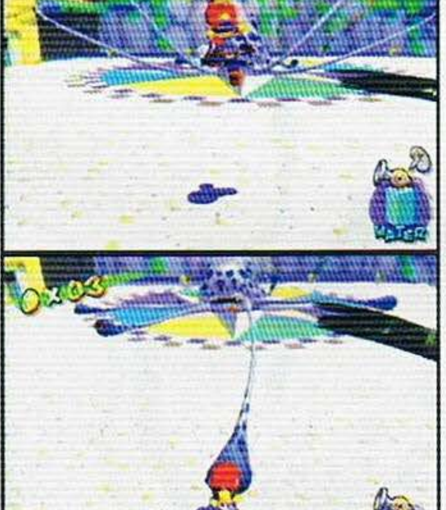




EPISODIO 1

GLOOPER BLOOPER BREAKS OUT

El objetivo de este episodio es el de llegar a la parte superior de la aldea que está en Este puerto, así que deberás utilizar la grúa para lograr llegar hasta las cajas (sigue las flechas). Al llegar a las cajas, verás un tentáculo misterioso salir de ellas, así que lo mejor es tomarlo y jalarlo hasta que se rompa y así aparecerá un molesto calamar que te atacará sin pensarlo dos veces. Para deshacerte de él, solamente tienes que rociarle agua en los ojos y moverá todos sus tentáculos hacia atrás (tú no te preocupes); cuando los mueva, simplemente salta y seguro caerás en alguno de ellos para dejarlo pegado al piso por unos instantes. Toma el que prefieras y jálalo hasta que se rompa. Repite la misma técnica hasta que se le terminen los tentáculos y ahora después de rociarle agua en los ojos, jálale el corcho que tiene en la boca hasta que logres quitárselo. En ese momento, el calamar se regenerará y tendrás que repetir todo de nuevo, pero esta será la última vez, ya que sólo así te dará el Shine que buscabas.



EPISODIO 2 BLOOPER SURFING SAFARI

Encuentra el puerto de madera que se muestra en el cinema cuando entras al episodio y aborda uno de los calamares; navega siguiendo las monedas hasta el ducto que está debajo de la ciudad y entrarás a una carrera para ganarte un Shine. Recuerda que puedes saltar mientras te deslizas sobre el agua con la ayuda del calamar.





EPISODIO 3 THE CAGED SHINE SPRITE

El Shine de este episodio te lo muestran desde el principio, tendrás que escalar por todas las estructuras para llegar a la parte más alta y así obtenerlo. La mejor manera es siguiendo las flechas rojas, ya que de esta manera no tendrás problema alguno para llegar hasta la cima y reclamar lo que te pertenece. Recuerda utilizar el salto de regreso para alcanzar una mayor altura y utilizar el "Hover Nozzle" en la mayoría de tus saltos para asegurar un aterrizaje seguro.



EPISODIO 4 THE SECRET OF RICCO TOWER

Al llegar a la base de la torre, ve al costado izquierdo y utiliza las construcciones de metal para llegar a la cima de la torre utilizando la técnica de saltar en las paredes o utiliza el "Rocket Nozzle", para entrar en la torre y así comience otro curso de obstáculos. Este ya es un poco más complejo por el hecho de contar con grandes rectángulos que giran constantemente, así que el mejor truco que es el de: "no saltar" hasta el final del rectángulo, ya que con tan sólo cambiar de cara conforme gira, evitarás caer al vacío. Cuando llegues a los engranes, lo mejor es saltar desde sus dientes ya que estas plataformas son los puntos más altos. Por otra parte, la cámara es muy importante, así que lo mejor es que en la parte final, ajustes la cámara a la posición que más te guste para observar tanto la distancia como la profundidad de las plataformas y así no te pierdas en el vacío.





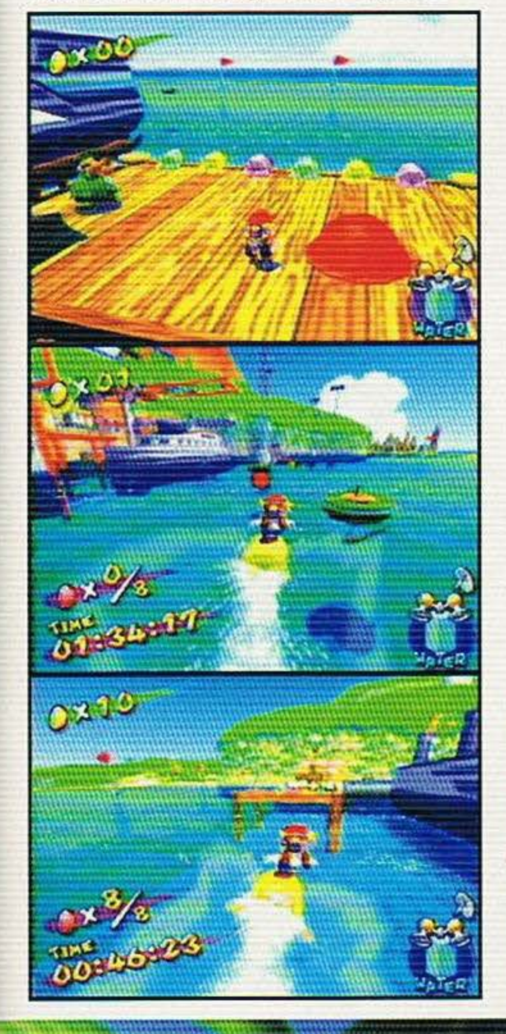
EPISODIO 5 GOOPER BLOOPER RETURNS

Esta es la segunda pelea contra el calamar, pero esta vez será en un helipuerto. No tendrás mucho problema para atrapar al calamar, ya que puedes alcanzarlo maniobrabdo desde lejos o entrando por la parte inferior del helipuerto. Es importante que te percates que el área en donde peleas es verdaderamente pequeña, así que lo que debes hacer es provocar al calamar a una corta distancia de él para contar con el suficiente espacio para jalar de sus tentáculos sin riesgo a caerte. En caso de que caigas al agua, lo mejor será que comiences a bucear antes de que el fango termine por quitarte la vida y apresúrate a buscar un área limpia lo más pronto posible ya que el aire no te durará por siempre.



EPISODIO 6 RED COINS IN THE WATER

Es hora de otra cacería de monedas rojas, pero esta vez es a toda velocidad sobre los pequeños calamares. Ve al pequeño muelle de madera y presiona el botón rojo con un sentón para comenzar la carrera. Al abordar al pequeño calamar, lo mejor es seguir la línea de monedas, ya que así obtendrás la gran mayoría de ellas (para tomar la última de la hilera de las amarillas, debes saltar); solamente hay otras dos que están aparte y se hallan bajo una plataforma (cerca del gran bote) y entre dos pequeños botes (cerca del pequeño muelle de madera). Este episodio tiene bastante reto ya que cada vez que chocas contra un obstáculo, te sacarán del nivel y por lógica perderás una vida, por lo que tendrás que comenzar todo de nuevo. Una vez que obtengas las 8 monedas rojas, el Shine aparecerá en el pequeño puerto de madera, pero tendrás que centrar bien el Shine antes de saltar al puerto ya que el calamar seguirá deslizándose contigo en su espalda.



EPISODIO 7 SHADOW MARIO REVISITED



Persigue al impostor por toda el área hasta que finalmente sube por las estructuras que están sobre el mar.
Continúa rociándole agua hasta que caiga y te entregue el Shine, sólo ten cuidado de no caer o tendrás que subir de nuevo.

EPISODIO 8 YOSHI'S FRUIT ADVENTURE





Para obtener este Shine necesitas forzosamente a Yoshi; Si no encuentras su huevo cerca de donde estaban las cajas en el primer episodio (donde se escondía el calamar), entonces será mejor que regreses después; pero si está el huevo, podrás comenzar la búsqueda de este Shine. Para sacar a Yoshi de su huevo, necesitas la fruta que te pide, así que lo mejor es que subas a la cima de los contenedores de frutas (ambos están cerca de donde está el huevo) y caigas con un sentón en el que esté más alto; así saldrá una fruta de la tubería. Recuerda que solamente pueden aparecer hasta cuatro frutas, por lo que si no ha salido la que necesitas para Yoshi, lo mejor es que bajes y las arrojes al mar para volver a subir a los contenedores y continuar sacando más frutas. Una vez que tengas la indicada, llévasela a Yoshi (ya sea cargándola o pateándola) para poder montarlo. Ahora voltea hacia el mar y verás algunos peces saltando muy alto; ve hacia la orilla del pueblo y arrójales jugo con Yoshi para convertirlos en plataformas, las cuales te llevarán hasta una estructura de metal en donde podrás tomar un respiro. Debes repetir lo mismo hasta llegar a la última plataforma y rociar con jugo sobre el rayón y así entrar a tomar el Shine. Si tienes dificultades para llegar con Yoshi hasta el final, desde la penúltima plataforma de metal, puedes lanzar el jugo sobre el rayón y en caso de que caigas al mar, utiliza el "Rocket Nozzle" para subir a la primera plataforma y otra descarga del "Rocket Nozzle" para avanzar de plataforma en plataforma hasta llegar a la reja donde está el Shine.





Para utilizar el "Rocket Nozzle" en medio del agua, solamente comienza a llenar el tanque de presión y justo cuando se vaya a llenar el tanque, salta para volar por los aires.

SHINE SECRETO 1

Regresa a la alcantarilla donde corres por primera vez con los pequeños calamares para obtener el Shine del Episodio 2 y completa la carrera en menos de 40 segundos para obtener un Shine extra.



SHINE SECRETO 2

Regresa al 4to episodio y vuelve a entrar en el curso de obstáculos. Presiona el botón rojo con un sentón para comenzar la cuenta regresiva que te limitará para obtener 8 monedas rojas. Hay tres de ellas en los primeros bloques, las cuales obtendrás con mayor facilidad si realizas saltos giratorios. Hay dos monedas más arriba del hongo verde. Salta en las paredes y utiliza el "Hover Nozzle" para obtener la siguiente rápidamente. Una moneda más está en el engrane de enmedio y las últimas tres están en los bloques giratorios del final (fíjate en las sombras para realizar saltos giratorios y agarrarlas con facilidad), antes de llegar al Shine extra.



100 MONEDAS

En general, el mejor episodio para encontrar todas las monedas es el 8vo, gracias a que es donde encuentras el mayor número de modificaciones y por consiguiente, te será más fácil encontrar la gran mayoría de monedas en las alturas; pero también puedes intentar en las demás, recuerda que si eliges una que involucre a los pequeños calamares, al chocar quedarás fuera de la competencia. No olvides que los enemigos te dan monedas, no los tires por la borda. Claro, que varias cajas contienen monedas y debajo del mar hay otras tantas. Utiliza las grúas, ya que en varias de ellas encontrarás más monedas y cuando alcances la cuota, el Shine aparecerá por donde estaban las cajas con el calamar en el 1er Episodio.



Hasta aquí llegamos con este Nintensivo por esta ocasión. Nos veremos en el siguiente mes para seguir adelante con esta gran y detallada guía para Super Mario Sunshine y encontrar quien es el responsable de las atrocidades en la Isla Delfino. Hasta la próxima.









Hace poco te presentamos un previo sobre Beach Spikers, un juego que estamos seguros que te va a encantar y no sólo por la intensa acción playera con la que compites ya sea sólo o contra algunos de tus amigos. Pero ahora, lo que te proporcionaremos en este mes sobre este gran título de Sega, será una variedad de Tips y estrategias para que puedas dominar con mayor facilidad este juego, así que no se diga más e iniciemos de una vez por todas con las características principales de este título.



WORLD TOUR

En esta modalidad, puedes crear tu propio equipo con las características físicas que gustes, por ejemplo, puedes modificales el color de nombre, nacionalidad, cabello, rostro e incluso si quieres que usen gafas o no, para así una vez que hayas terminado de editar a tus personajes, puedas entrar de lleno a la acción que consta de 8 intensos torneos.

Cada torneo consta de 4 juegos y para ganar en esta modalidad, tan sólo necesitas ir a la cabeza en el ranking global, de hecho, no es necesario que completes en primer lugar todos los torneos, pero es indispensable que al final de los 8 sí logres quedar en primer lugar.





Sin duda, uno de los aspectos más importantes es subir de nivel a tu compañera, que es controlada por el CPU y al principio estará peor que cualquier novata y obviamente, no realiza mucha acción que digamos, así que tendrás que administrar detalladamente los puntos para subir su nivel y así puedas aumentar la eficiencia de tu compañera.

INCREMENTANDO EL NIVEL DE TU COMPAÑERA

Para que no te salgan canas verdes cada vez que tu compañera de equipo no realiza un buen servicio o de plano deja pasar las pelotas sin mover un dedo, lo que necesitas es proporcionarle equitativamente los diversos puntos que obtengas después de cada encuentro. Las habilides a incrementar son: Serve, Receive, Attack, Block, Toss, Power y Response; al iniciar tu juego podrás aumentar 5 puntos, así que aquí es donde decides cómo equilibrar a tu personaje, de hecho, las habilidades que más te pueden servir en este momento son: Serve, Receive y Power, ya que así tu compañera podrá desenvolverse mejor en la cancha.







¡TRABAJO EN EQUIPO!







Este punto del juego es algo que nos pareció muy bueno, ya que aquí puedes mejorar o empeorar la relación de equipo que llevan tus personajes. Durante cualquier encuentro dentro de World Tour, en los recesos del juego, podrás alabar a tu compañera si es que está haciendo bien las cosas, reprimirla si crees que se le está yendo muy seguido el avión e inclusive animarla para que no se sienta mal por el pésimo trabajo que hace.

Con respecto a esto, sí debes ser muy consciente y no siempre estar alabándola por quedar bien, ya que inclusive si la alabas siempre, puede decrecer tu "Teamwork" haciendo que la productividad sea menor, por lo que debes ser prudente con tus acciones y hacer lo que sea correcto. Así que conforme se incremente la barra de Teamwork, paulatinamente se incrementará también el desarrollo de tu compañera en la cancha.

EVALUA A TU COMPAÑERA

Hay momentos específicos en donde puedes hacer lo que te mencionamos en el punto anterior, y si te preguntabas ¿y cuáles son?, pues es sencillo, cada que se acumulen 10 puntos sumados entre ambos equipos, se llamará a un tiempo Fuera por ejemplo, si tú anotas 6 puntos y tu rival 4, da un total de 10 puntos, de igual manera si tú anotas 1 y tu rival 9.

Y es durante estos Tiempos Fuera donde podrás evaluar a tu compañera, te repetimos que seas de lo más imparcial que puedas y sobre todo honesto, porque si eliges la respuesta incorrecta tu barra de teamwork irá en descenso drásticamnete.





Ahora te proporcionaremos una mejor explicación para que sepas qué elegir y así, tu barra de Teamwork vaya en aumento:

PRISE

Si seleccionas esta opción, estarás alabando a tu compañera, por lo que será mejor que la elijas cuando tu compañera esté jugando adecuadamente y vayas ganando por varios puntos, ya que de lo contrario podrás disminuir tu porcentaje.

ENCOURAGE

Esta opción es para animar a tu compañera y trata de utilizarla cuando vayas perdiendo por un par de puntos y tú estés jugando mejor que tu compañera, porque de lo contrario será negativa la respuesta reflejada en tu barra de Teamwork.

REPRIMAND

Esta es una de las opciones más agradables, ya que podrás regañar o reprimir a tu compañera si notas que está haciendo un trabajo pésimo en la cancha y vas perdiendo el encuentro, te recomendamos que hagas uso de esta opción muy a menudo al principio del World Tour, ya que aquí es donde tu compañera es más despistada que nunca y le servirá uno que otro regaño.

MEJORA TUS HABILIDADES

Como sabes, para ser todo un "as" en este deporte hay ciertas cosas que debes masterizar para hacer polvo a tus rivales así que a continuación te daremos una breve reseña de la manera con la que puedes mejorar tus habilidades.

Antes que nada, necesitas tener un buen servicio para así, poder ganar unos puntos fácilmente, así que una recomendación que te damos y que es sumamente funcional, es que te orilles lo más que puedas a la derecha de tu personaje y junto con el control, dirijas tu servicio lo más orillado que puedas, con esto, tu oponente tendrá más limitado su ángulo de respuesta y podrás sencillamente ganarte unos puntos. Antes de lograr anotar de dicha forma, ten en cuenta que existen 3 diferentes formas para servir, así que te las describiremos brevemente para que conozcas a detalle estas estrategias.

UNDERHAND SERVE



Este es el servicio más débil, sin embargo te evitará que cometas ciertos errores al lanzar la bola. Este tipo de servicio es muy práctico pero sólo si juegas con un novato, porque de lo contrario el contraataque puede ser devastador.



OVERHAND SERVE



Digamos que este es un "saque" normal, con poder nivelado para no causar daño y evitar el margen de error.
Te recomendamos este tipo de servicio ampliamente, ya que debido a su potencia es más confiable.

Otro de los puntos clave para ganar un encuentro es regresar la bola y de hecho es muy sencillo hacerlo. Aquí también cuentas con 3 tipos de regreso de bola que te pueden servir dependiendo de la circunstancia, por ejemplo, un recibimiento normal lo haces con el **botón A**, mientras que un recibimiento bajo lo realizas con el **botón B**, pero si empleas los 2 botones simultáneos, realizarás un movimiento denominado como **"Two Attack"** que podrá ser devastador cuando observes huecos donde enviar el balón.

JUMP SERVE



Con este tipo de disparos puedes dejar inconsciente a alguien debido a su potencia. Este tiro es recomendable para cuando ya hayas dominado los 2 anteriores, ya que el nivel de potencia del disparo es igual al nivel de riesgo que tienes de contraataque. Así que si te enfrentas contra equipos débiles o novatos, este tiro es buena opción, de lo contrario mejor trata de evitarlo.



Algo que es muy importante remarcar en este punto, es que para que tengas un mejor remate, procura que cuando recibas el balón, presiones el botón justo antes de que toque tus manos para que así la barra de poder se incremente al 100 % y puedas realizar tiros espectaculares que generalmente son imparables.



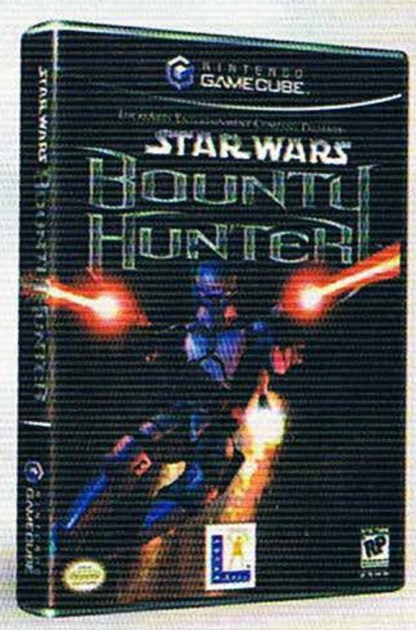




Previo



Con el pasado estreno de Star Wars Episode 2: Attack of the Clones y con los próximos títulos que están por llegar por parte de Lucas Arts (quienes obviamente se están encargando de la creación y elaboración de los juegos) serán el complemento ideal que acompañará la euforia que causó este filme en todos los espectadores sean fanáticos o no de Star Wars.



Compañía



Sistema



Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



Categoría



Lanzamiento





Uno de los primeros títulos en aparecer en el mercado es el tan esperado "Star Wars: Bounty Hunter", donde por primera vez en la historia de los videojuegos podrás participar con Jango Fett, quien el donador del código genético para la creación de los clones que participaron en la Guerra, obviamente, de los Clones y que por petición del mismo Jango, uno de sus clones le fue entregado sin que sufriera ningún tratamiento para convertirlo en "su hijo" Boba Fett, quien posteriormente se convertiría en uno de los mejores Bounty Hunters en tiempos posteriores.

Este título te envolverá en el mundo de Jango Fett, un extraordinario caza-recompenzas quien se ha ganado su lugar como uno de los mejores, por sus hábiles tácticas, donde no importa quién esté en su camino, ya que Jango hará todo lo que sea necesario para conseguir su objetivo. La historia de este juego, toma inicio cuando Jango es contratado para capturar al evasivo líder de un culto misterioso, por lo que tendrá que librar múltiples batallas para conseguir una vez más su objetivo.



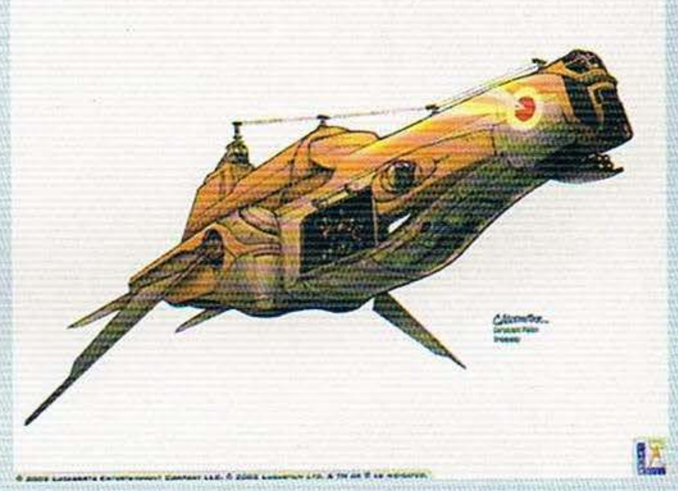


Así mismo, Jango tendrá que recorrer diversos escenarios, 6 para ser exactos y con un total de 18 niveles en los que la acción se tornará más y más difícil debido a las incontables masas de enemigos que estarán con la mira puesta en tu rostro para evitar que consigas cumplir con el contrato. Cada una de las escenas se lleva a cabo en puntos difentes como en las grandes ciudades o en los extensos desiertos, pero claro, todo muy detallado y con características particulares de la saga de Star Wars.

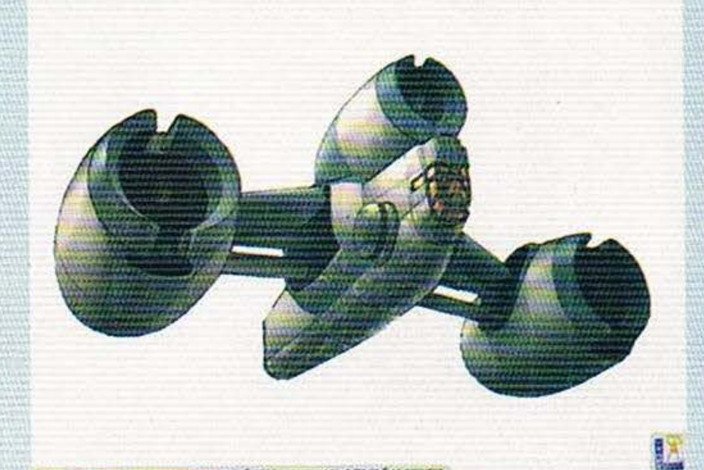
Aquí, podrás ver a varios de los personajes clásicos como los jawas por ejemplo, y naves clásicas entre las que sobresale la de Jango Fett, aquella con la que estuvo en persecución con Obi Wan en la película y que posteriormente usara el mismísimo Boba. Así mismo, Jango, como buen cazador, tendrá una extensa variedad de arsenal en su poder como: armas de doble disparo, granadas, lanza-llamas, misiles equipados en su espalda, rifle Sniper para fungir como francotirador, que junto con algunos otros accesorios más, se convertirá en un contendiente de gran potencial.







Las gráficas son excelentes y de hecho para nuestro gusto, son de las de mejor calidad que se ha visto en cualquier juego de la serie de Star Wars, ya que ahora todo se ve con mucho más detalle, es decir, ahora no sólo los escenarios están muy bien detallados, sino que los personajes fueron diseñados con un exhaustivo detalle dándole el mejor toque posible para que hasta el fanático más exigente de esta serie, estuviera totalmente complacido al poder jugar este título que como te mencionamos anteriormente, es tan sólo el primero de 3 próximos lanzamientos.





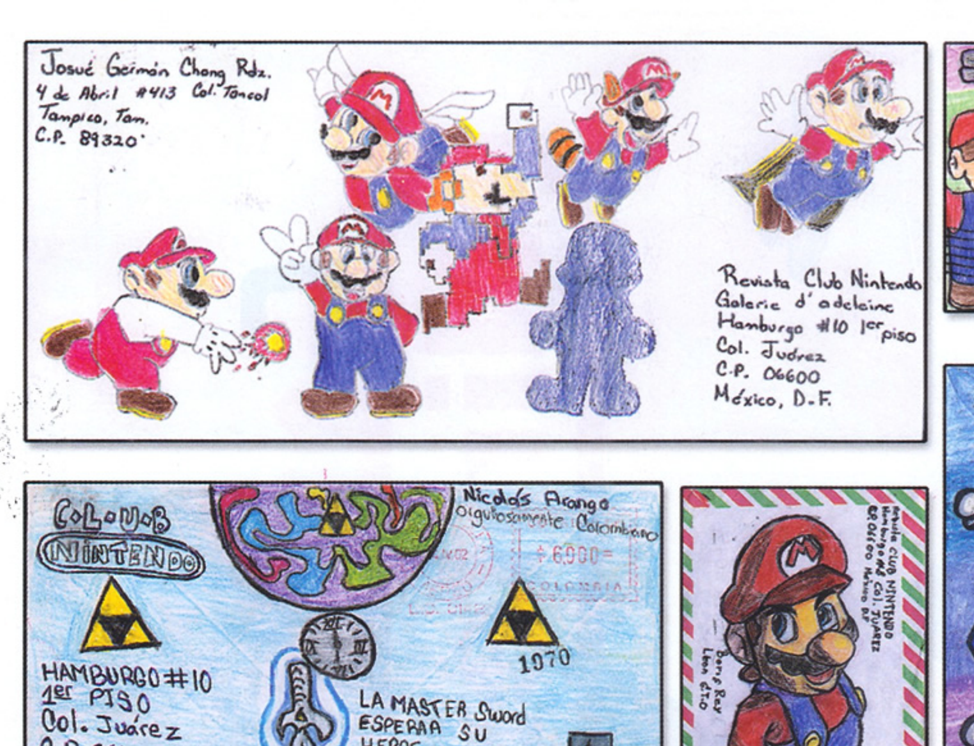
Y así como te decimos que este juego está muy bien visualmente, también te podemos decir con toda tranquilidad que no te costará nada acostumbrarte a la configuaración del control, debido a que hasta en ese detalle, se preocuparon los de Lucas al dar un mejor funcionamiento a cada uno de los botones con respecto a los comandos que tengas que hacer dentro del juego, además de esto, la movilidad de tu personaje es sumamente fluida, dando así mucho más oportunidad para realizar jugadas espectaculares.

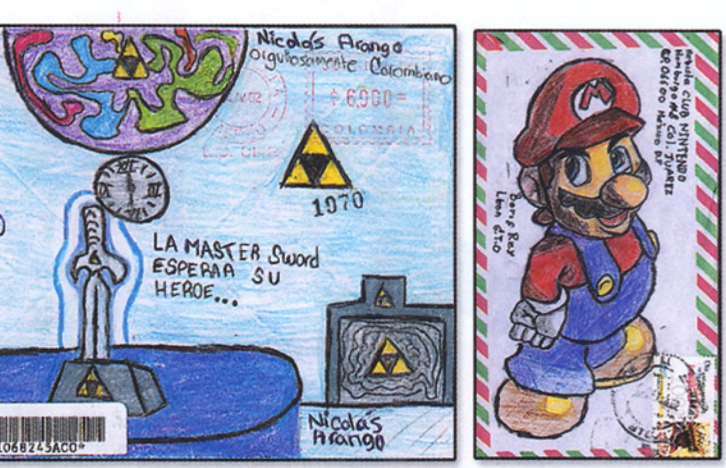


En resumen, Star Wars: Bounty Hunter, es un gran título que no puedes dejar de checar, seas o no fanático de Star Wars, ya que pocos juegos te podrán dar todas las ventajas que se incluyen aquí, es decir, la acción, reto y control. Además, la historia es bastante sólida y de cierta manera podrás checar un poco más de lleno a este ícono de Star Wars como lo es Jango Fett en su ardua tarea de ser un Bounty Hunter.




CLUB
Nintendo®
MARIO PARTY 4
TM & ® y Logo de Nintendo son marcas registradas de Nintendo TM, ® 1999 - 2002


Revista Club Nintendo
Galería d' adeleine
Hamburgo #10 1er piso
Col. Juarez
C.P. 06600
México, D.F.

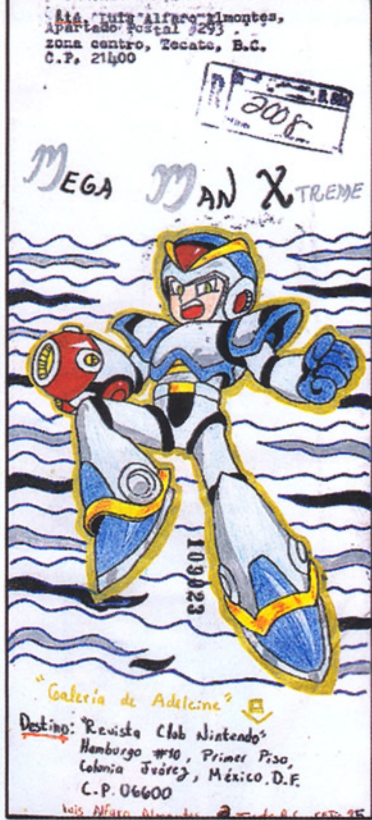

HAMBURGO #10
1ER PISO
Col. Juarez
C.P. 06600
MEXICO, D.F.
LA MASTER Sword
ESPERA SU
HEROE...




SUPER
SMASH BROS
Melee
EMERGENCIAS

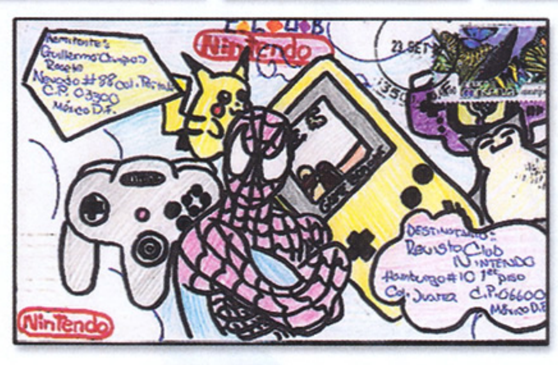


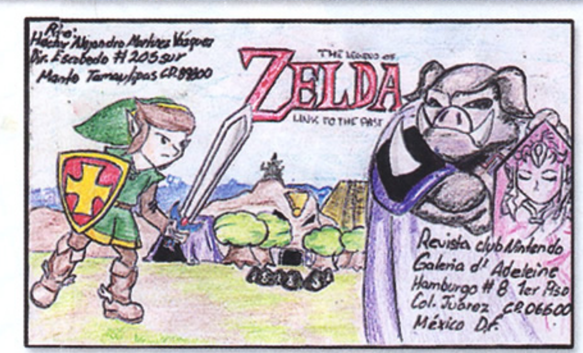

Resident
Evil





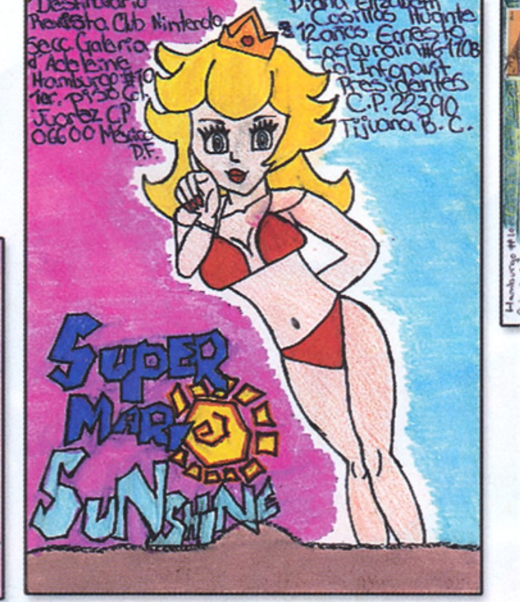




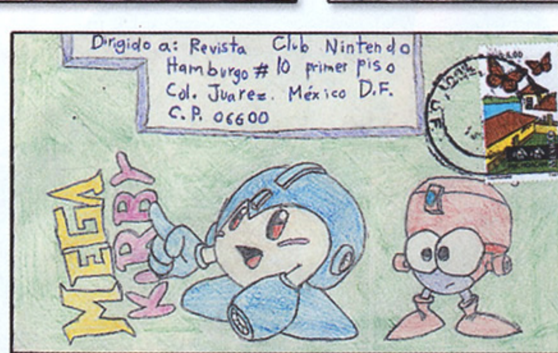

ZELDA

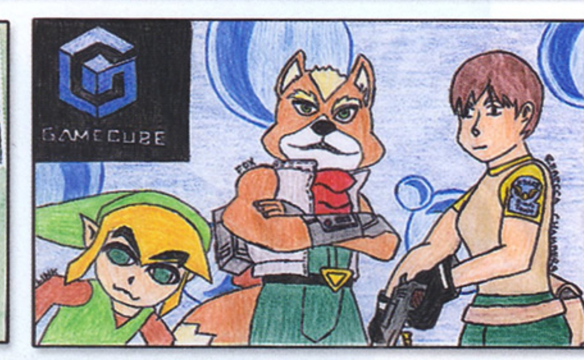

¿CÓMO SERÍA UN JUEGO REALISTA DE COCHES, MADE IN NINTENDO?...
EXCELENTE.


Revista Club Nintendo Col. Juárez C.P. 06600 México, D.F.
Hamburgo # 10 1er piso ("GALERÍA D' ADELEINE")


SUPER
MARIO
SUNSHINE


SONIC

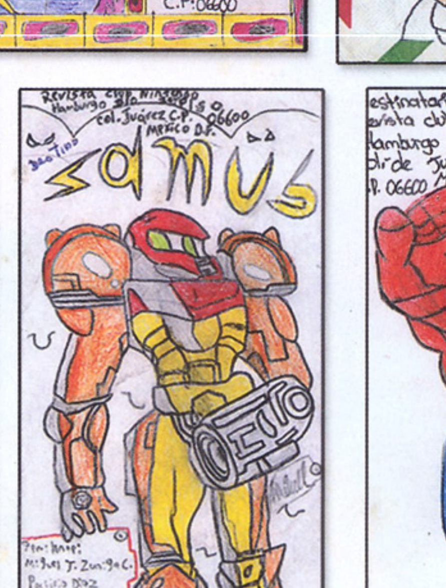

Dirigido a: Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 primer piso
Col. Juarez. México D.F.
C.P. 06600


GAMECUBE

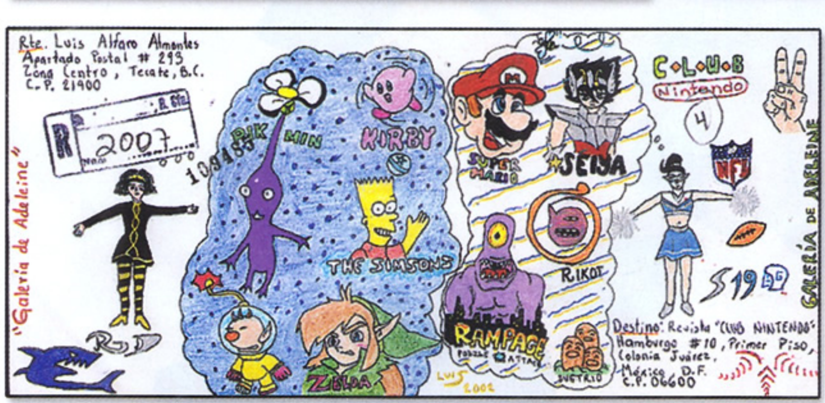

NINTENDO
GAME CUBE
DESTINO:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10
Primer piso
Col. Juarez
Mexico, D.F.
SONIC

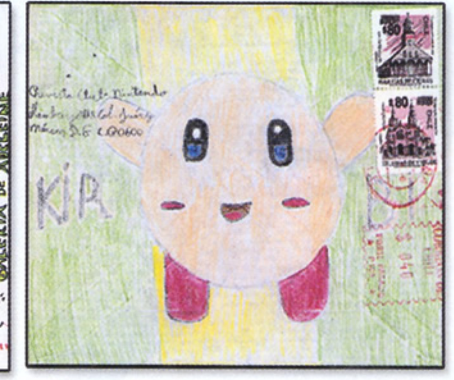


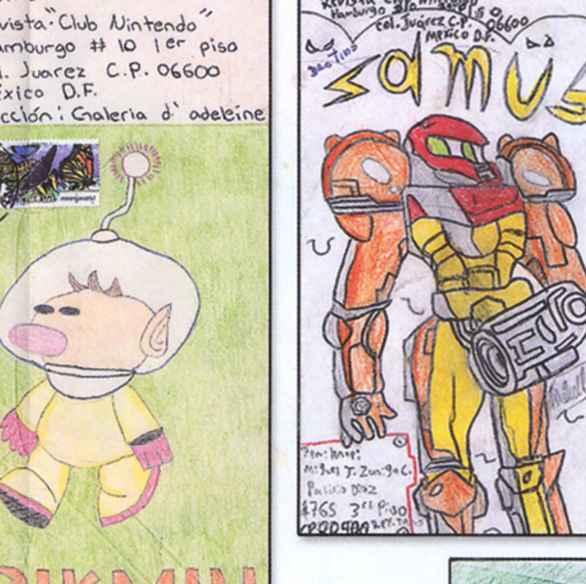

Hamburgo #10


Destino:
Revista Club Nintendo
Hamburgo # 10 1er piso
Col. Juarez C.P. 06600
México D.F.
Sección: Galería d' adeleine
PIKMIN


DESTINO:
Revista Club
Nintendo
Hamburgo #10
Primer piso
Colonia
Juarez.
México DF
CP: 06600
POR AVION
AIR MAIL





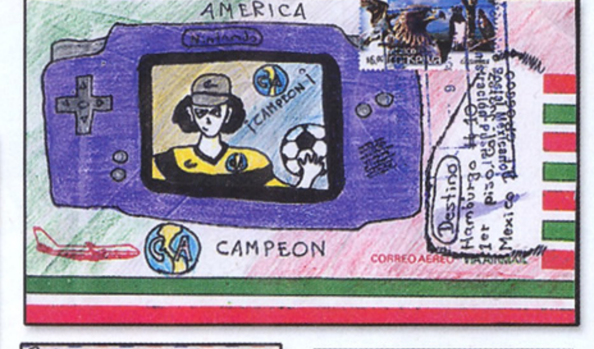

SAMUS



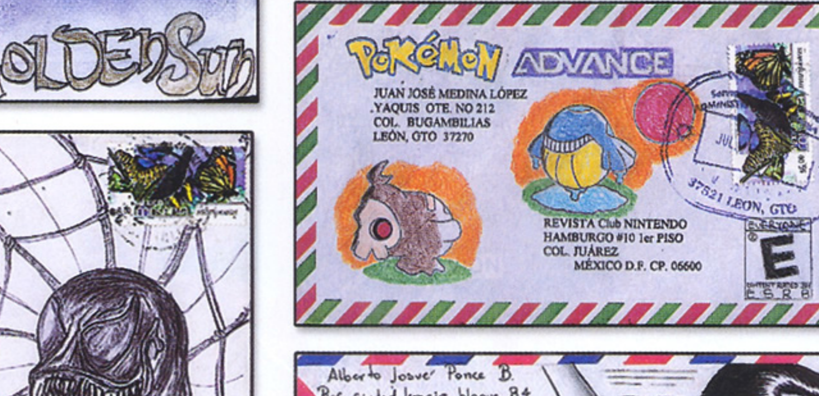

GOLDEN SUN




Revista Club Nintendo
Hamburgo #10
1er Piso
Col. Juarez
México D.F. C.P. 06600


AMERICA
CAMPEON




POKéMON ADVANCE
VIA AIR MAIL
CORREO AEREO
PAR AVION






¡BUAAA!


Recuerdos del Nes


HAMBURGO #10
PRIMER PISO
COL. JUAREZ. MEXICO DF
CP. 06600

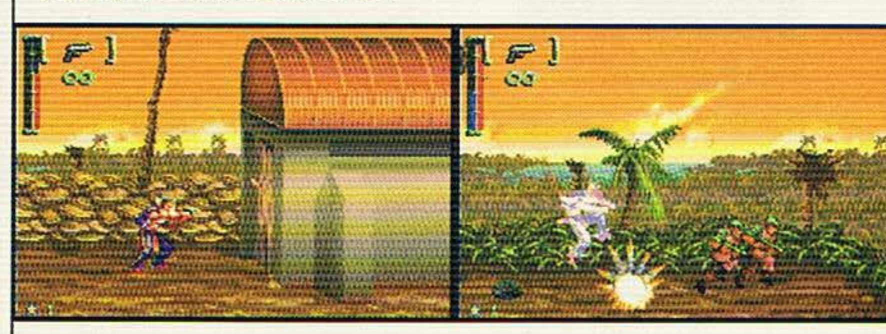






desarrollador	no. de jugadores
RFX INTERACTIVE	1-2 SIMULTANEOS

Acclaim ha decidido darle mucho apoyo a una de sus licencias más fuertes y qué mejor muestra que el excelente Turok Evolution para el Game Cube, que está increíble. Pero no contentos con esto, Acclaim lanzó una versión más de este intrépido personaje para el sistema portátil más exitoso, el Game Boy Advance. Dado que últimamente han salido muchos títulos con modo de primera persona, Acclaim decidió continuar con el estilo predominante de los Turok para sistema portáil, es decir, acción en 2D.





Esta nueva aventura mantiene la misma historia que la versión de Game Cube; Tal'set y su acérrimo archienemigo Bruckner son transportados a Lost Lands, en donde Tal'set recibe ayuda del mejor guerrero de la tribu del Río, Djunn para acabar con la amenaza de Bruckner y su ejército, quienes también han sido transportados a Lost Lands.

Para ser sinceros, las versiones anteriores de Turok para sistemas portátiles no resultaron tan buenas como todos esperábamos. Lamentablemente, fueron de esa ola de juegos de Game Boy Color en los que el personaje no tenía buenos valores y no sentías que impactaras a los enemigos del juego, además la movilidad dejaba mucho qué desear. Afortunadamente, en esta versión para el GBA, los cuates de Acclaim se pulieron con la movilidad, las gráficas, el control y valores del juego haciéndolo bastante bueno.





En esta aventura, podrás elegir a uno de los dos guerreros, Tal'set y Djunn para jugar. Cada uno tiene diferentes armas y habilidades, aunque mantienen el mismo estándar. El estilo de juego te recordará mucho a la afamada serie de Konami, Contra; pero afortunadamente es sumamente diferente como para compararlos.

Como es costumbre, en Turk Evolution deberás enfrentarte a muchos enemigos, robots, dinosaurios y otros seres dispuestos a dejarte fuera de combate. Una de las cosas que nos gustó mucho es que los valores son muy buenos, como ejemplo, los enemigos normales como los soldados no te causan daño al contacto, pero sí cuando te disparan o te atacan con cuchillos.

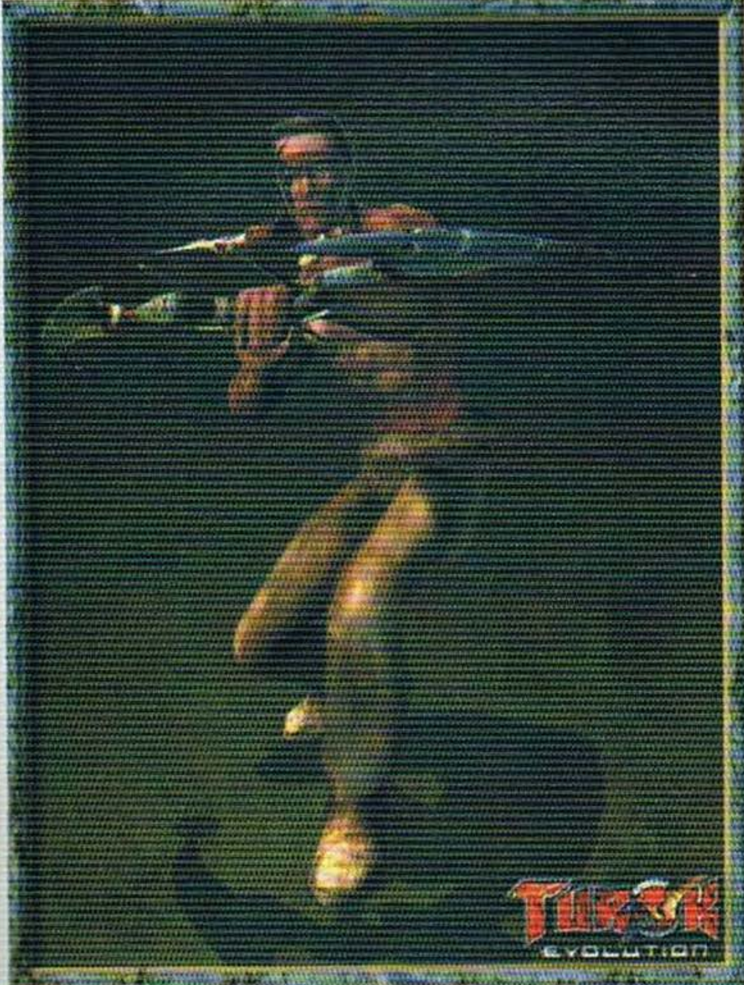




Para eliminar a tus enemigos cuentas con muchas armas diferentes. Puedes apuntar hacia cualquier dirección, ya sea al correr o al quedarte quieto, lo que le da mucha acción al juego y lo hace más fluido.



Turok Evolution cuenta con más de seis diferentes escenas llenas de peligros, enemigos diferentes y trampas que debes sortear para conservar tu vida, la cual es la única que tendrás; si la pierdes, tendrás que reiniciar toda la escena desde el inicio. Cada escena está muy bien ambientada y con varios detalles, además tiene enemigos ocultos y plataformas, para darle más emoción al juego.



Después de un par de escenas, tendrás que enfrentarte a los enemigos en un modo de juego diferente. Aquí avanzas, pero debes disparar a los enemigos del fondo, muy al estilo del antiguo Cabal (Arcade y NES). Aquí podrás usar todas tus armas que tengas y saltar para evadir a los enemigos, además de que podrás usar automáticamente tu arma de contacto (como el Tomahawk) cuando un enemigo salte y te ataque de cerca.





Este modo está muy padre y es divertido, aunque no te debes de confiar, los enemigos aprovecharán cualquier momento en el que bajes la guardia para atacarte. Al final llegas con un jefe al que debes de eliminar, pero debes ser muy rápido con tus movimientos.

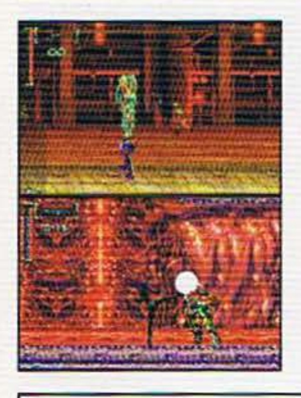
Como no falta un pelo en la sopa, este juego cuenta con la opción de Password para que guardes tus avances. No es que estemos en contra de los Passwords, sólo que en este juego debes de anotar dos Passwords; uno para tu inventario y otro para el nivel. Tan sencillo que sería si tuviera archivos en lugar de estar anotando tantos caracteres, pero bueno...





Algo que sí nos gustó mucho es que cuenta con la opción de jugar dos personas simultáneamente durante todo el juego, usando un Cable Link. Esto le da más diversión y nos transporta al tiempo en el que podías jugar cooperativamente casi todos los juegos; cosa que se ha perdido mucho con los títulos actuales. Además de que cuenta con la opción de aclarar la imagen de las acciones, para que veas todo bien, ayudado por el contraste.





Cuando presionas L, R, A y B al mismo tiempo, puedes invocar la ayuda de Mayana, quien acudirá a ayudarte eliminando a los enemigos de la pantalla. Claro que esto te consume una de las estrellas que tienes en la parte inferior de la pantalla, así que debes saber cuándo llamarla.

Las gráficas del juego, así como las animaciones son muy buenas, es un muy buen trabajo el que realizaron los cuates de RFX Interactive con este título. También cuenta con efectos cuando disparas y cosas así, de manera que no se ve tan sencillo; cuando lo veas en movimiento nos darás la razón. También hay partes en las que usan layerings para efectos de humo y niebla.





Turok Evolution es un buen juego que no dudamos en recomendar, tanto para los fans de este personaje, como para los amantes de la acción y las plataformas. Es un título al que le vemos pocas cosas en contra, básicamente hubiéramos preferido que el cartucho tuviera batería y no Password, pero aún así, es una buena opción que vale la pena checar.

RANKING

TURROK EVOLUTION

EL CONEJO — 5.0

A pesar de que el concepto original de Turok es el de un First Person Shooter, es bueno ver que la gente de Acclaim no limita a sus programadores e incluso les da la oportunidad de explotar una buena licencia como lo es esta. Por si fuera poco, RFX INTERACTIVE ha realizado un súper trabajo al brindarnos un juego lleno de acción y con diferentes poderes, dándole un giro a la saga que jamás nos hubiéramos imaginado. No dudo en recomendarlo ampliamente.

CROW — 3.0

Ahora sí, no podrás quejarte en lo absoluto sobre la versión portátil de Turok, ya que ahora este juego ha evolucionado notablemente tanto en gráficos como gameplay para ofrecerte un mejor desempeño de este título. Las animaciones y en si todo el control del personaje es sumamente fluido y cuentas con una inmensa cantidad de armas para eliminar a tus rivales. En definitiva, Turok Evolution para GBA, es una excelente oportunidad para jugar algo portátil y bueno.

PANTEON — 4.0

Mi opinión sobre el cambio del antiguo Turok que yo conocía: sencillo y enteramente un indio Siuox al novedoso y actual "Rambo-destruye-robots" de hoy día, es que debieron haberlo dejado como estaba. No obstante, a pesar de que el concepto y la historia no me gustan mucho, los juegos han sido muy buenos y éste no es la excepción. Es una gran opción para los fans de este personaje y para los que busquen un buen título. El mejor de los Turok portátiles hasta ahora.

!!!GUAU!!! BASTANTE BUENO OK



Previo

Godzilla Destroy All Monsters Melee

Compañía
INFOGRAMES

Compatible con

Jugadores
1-4 Jugadores

Clasificación
TEEN

Desarrollado por
Pipeworks Software

Categoría
Peleas

Lanzamiento
Pendiente

Después de la horrorosa experiencia de la película de 1998, Toho decidió regresarle toda la potencia y renombre a su más exitoso personaje, el Monstruo de Monstruos, Godzilla. Por lo que lanzaron la cinta Godzilla Vs Orga (conocida en nuestro país como Godzilla 2000) con el estilo clásico de antaño; es decir, un hombre dentro de un traje animatrónico en elaboradas maquetas. Después de esta película, Godzilla volvió a tomar fuerza y a regresado para demostrar porqué es el Rey de los Monstruos.

Como era de esperarse, Godzilla llega a los dos sistemas más nuevos de Nintendo: el Game Cube y el Game Boy Advance. Godzilla Destroy All Monsters Melee es uno de los juegos más esperados en Japón, donde Godzilla es uno de los personajes más conocidos y con más fans desde hace muchos años. Pero no creas que se trata de un juego hecho para puros fans, en este gran título deberás pelear en contra de otros monstruos a los que Godzilla ya se ha enfrentado en las películas como King Ghidorah, Rodan, Megalon, Mothra, Gigan y Mecha Godzilla entre otros.

Las batallas se llevan a cabo en locaciones como ciudades extremadamente detalladas con muchísimas cosas como tráfico de vehiculos, edificios, fábricas, lagos, etc. También hay otros lugares como la isla de los monstruos, en donde no hay edificios, pero sí muchos peligros. Todo es totalmente destruible y tiene muy buenos valores para hacerlo mucho más real que nunca. En estos escenarios podrás moverte libremente sin preocuparte por nada, de cualquier modo, eres un monstruo de más de cincuenta metros de altura, así que puedes "remodelar" la ciudad como quieras y destruir todo lo que tengas enfrente. Además de esto, podrás checar muchos efectos que le dan un mejor aspecto y veracidad a los escenarios; un ejemplo es que a veces deberás pelear de día o de noche y los rayos o fuego de los monstruos iluminan muy padre el entorno, no solamente se proyecta una "luz" y ya, sino que varía según los elementos en el juego. Obviamente esto se aprecia mejor al jugar en escenas de noche.





Pero lo mejor de todo es que podrán participar hasta cuatro personas a la vez en estas épicas batallas, haciendo que la violencia, espectacularidad, diversión y sobre todo la destrucción sea masiva. Claro está que tendrás que aprender a controlar a cada monstruo pues todos tienes sus valores y movilidad acordes a su tamaño y dimensiones. Algunos como Rodan podrán moverse rápidamente, pero son más débiles en comparación con otros como Godzilla o Destoroyah, quienes son más fuertes, pero un poco más lentos.



Cada monstruo tiene su arsenal de ataques característicos para causarle daño a su oponente y por consiguiente, al entorno. Podríamos decir que el modo de jugar es un poco más parecido a la lucha libre que a un juego tradicional de peleas como Street Fighter; pero sí es sumamente sencillo de aprender, lo que hace que no pierdas tiempo y que disfrutes de la acción desde el principio del juego.



Como era de suponerse, los residentes de las ciudades no se van a quedar con los brazos cruzados mentras sus vidas corren peligro, así que enviarán diferentes vehículos del ejército para intentar detenerte. Como lo más importante aquí es la interacción con los elementos del juego, podrás usar a estos molestos mosquitos y arrojárselos a tus oponentes, así como usar otros elementos en contra de tus adversarios.

También cuentas con ítems que se encuentran ocultos en algunos edificios y lugares, éstos "poderes" te ayudarán a cambiar las situaciones en cualquier momento de la pelea. Por ejemplo, si agarras el ícono de Mothra, él aparecerá volando y atacará a todos los demás combatientes que estén en pantalla (como el rayo de Super Mario Kart o los Pokémon en Super Smash Bros Melee).







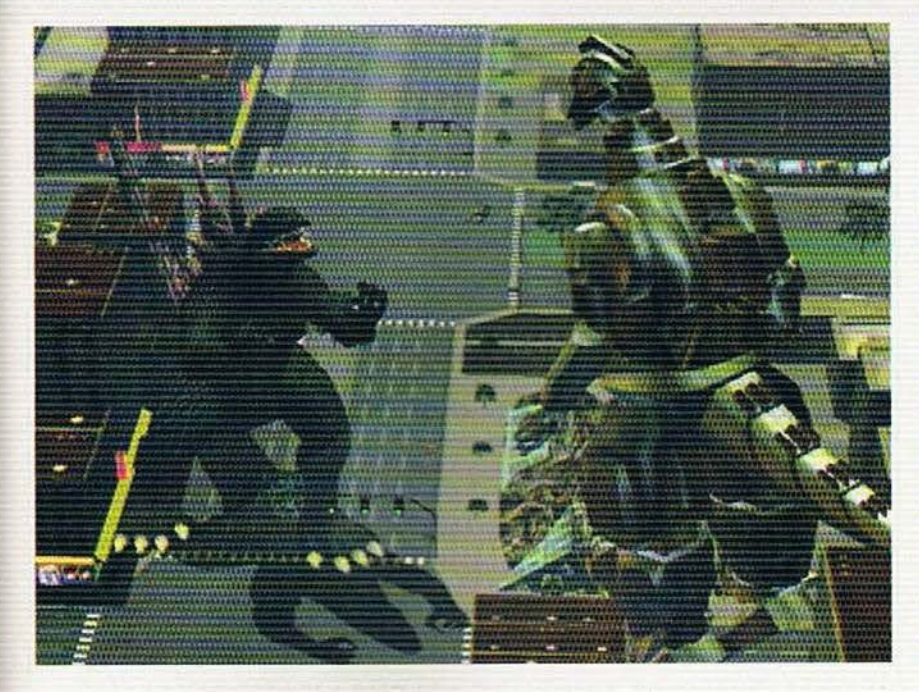


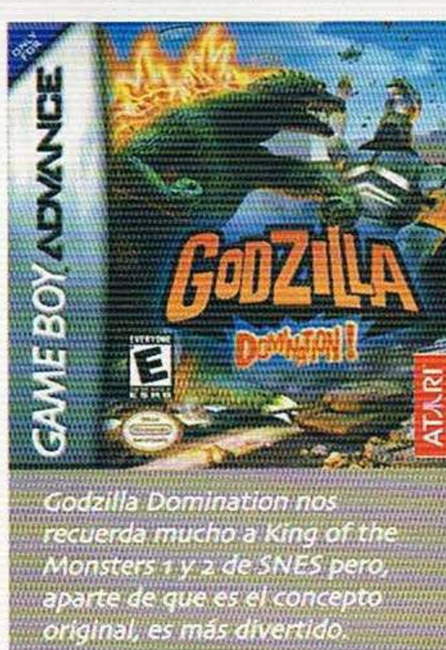












Godzilla Domination nos recuerda mucho a King of the Monsters 1 y 2 de SNES pero, aparte de que es el concepto original, es más divertido.

Además, Godzilla llega al Game Boy Advance en un estupendo juego que reúne la mayoría de las características de su hermano mayor de Game Cube. En Godzilla Domination podrás jugar con un buen número de monstruos listos para demostrar quién es el más fuerte. Este juego contiene muchos elementos que harán una gran opción no solamente para fans, sino para todos los que gusten de un buen multiplayer, pues Godzilla Domination es compatible con el Cable Link para que puedan participar hasta cuatro personas simultáneas y llevar la destrucción a un nuevo nivel.



Godzilla Destroy All Monsters Melee es un juego que estamos seguros que los que gusten de una buena reta entre cuates no dejarán pasar. Es muy recomendable aún si no eres fan de este lagarto gigante, pero si lo eres, no debes dejar pasar esta gran opción; como el Panteón, que ya está ahorrando sus domingos para comprase ambos juegos.



















compañía: MIDWAY	memoria: 32 MB
clasificación: EVERYONE	categoría: DEPORTES
desarrollador: OUTLOOK ENTERTAINMENT	no. de jugadores: UNO



En esta ocasión le tocó a la gente de Midway traernos la emoción virtual del Fútbol Americano con toda la espectacularidad que merecen este tipo de juegos. Como ya es costumbre, Midway lanzó la versión de NFL BLITZ 2003 para el Game Boy Advance, que a decir verdad no es tan espectacular como al versión anterior (NFL BLITZ 2002) ya que ahora se nota la carencia de desarrollo tanto en escenarios como en gamplay, pero bueno, para que cheques un tanto más las cualidades de este juego, checa el siguiente A fondo que hemos preparado para ti.

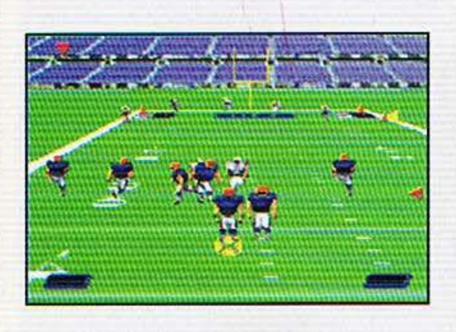
En NFL BLITZ 2003, cuentas con una gran variedad de actividades que te harán pasar grandes ratos de diversión y además, como ya es costumbre, se incluyen todos los equipos oficiales de la NFL, así como los jugadores y los uniformes originales y oficiales, todo esto bajo la gran calidad de una de las mejores licencias de videojuego como lo es Midway.



Y bueno, te mencionamos al principio que notábamos que en este juego les faltó un poco de tiempo para desarrollarlo, esto es debido a que a nuestro humilde criterio, las gráficas no son tan perfectas como en la versión anterior e inclusive los backgrounds también están un poco sencillos, de tal forma que hasta parecen preliminares, afortunadamente no afecta mucho al juego más que en el aspecto visual, ya que en lo demás sí se conservan las características básicas que hicieron de NFL BLITZ uno de los consagrados para el GBA.

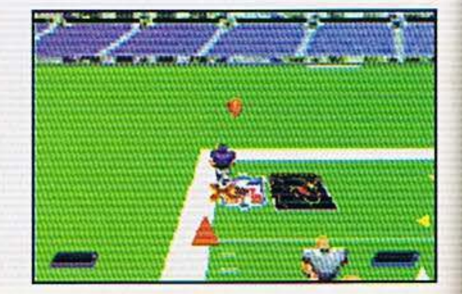


Lo que no puede faltar por mencionar de este título son los jugadores, que en pantalla se ven a buen tamaño y fácilmente podrás identificar al personaje que estás controlando, así mismo, tendrás la opción de cambiar de jugador en cualquier momento realizar mejores jugadas o por si de plano en una contraofensiva se te escapa un corredor y necesitas derribarlo.











De los detalles más atractivos que posee este juego, son las diversas jugadas tanto en la defensiva como en la ofensiva de cada equipo, haciendo el juego más realista ya que contarás con múltiples opciones para jugar, es decir, aquí podrás decidir de entre varias jugadas que ya sean un pase de largo alcance, o una finta de pase que termine en carrera, esto en la ofensiva y en la defensiva podrás seleccionar diversas formaciones que si eliges la correcta, puede terminar en una gran intercepción o qué mejor, en un derribe directo al Quarterback antes de que éste logre siquiera lanzar el ovoide. Todas las jugadas son muy sencillas de comprender, por lo que no necesitas ser todo un profesional o un catedrático en la NFL para comprender el libro de jugadas de este título.



De los detalles que notamos que conservaron de la versión anterior a esta última se encuentra una de las opciones que aunque es muy sencilla, te mantendrá entretenido probando tus conocimientos de toda la NFL así como de los récords de los jugadores, equipos y demás, y claro, estamos hablando del modo de TRIVIA, donde te harán una serie de preguntas con diversas respuestas u opción múltiple como más comúnmente se dice y al final, te calificarán dependiendo tu cantidad de aciertos dándote el resultado final de tus amplios conocimientos en el ramo del Fútbol Americano Profesional.

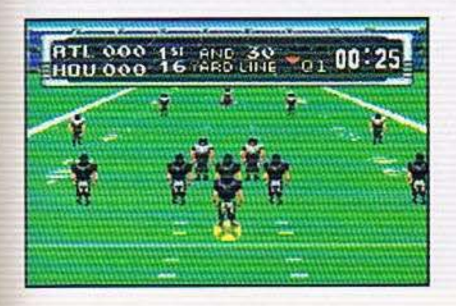


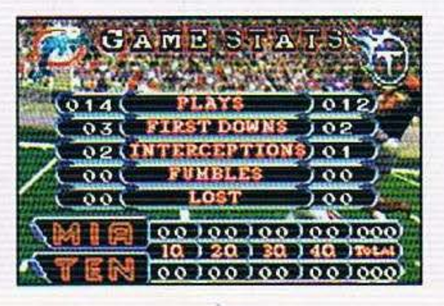
Dentro del ménu principal, encontrarás varias opciones, de entre las que destaca Practice, que es donde podrás orientarte más de lleno en las cualidades técnicas de este deporte, así que chequemos un poco esta opción: Primero que nada podrás ver la opción Rules & Tips, aquí, se te proporciona una gran cantidad de reglas y estrategias para dominar con mayor facilidad el juego.











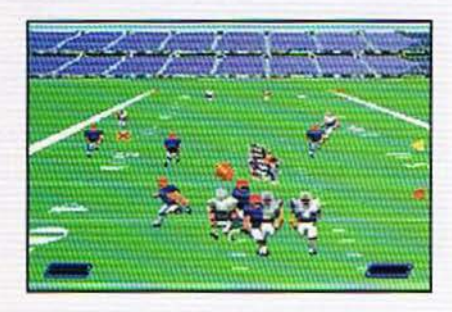


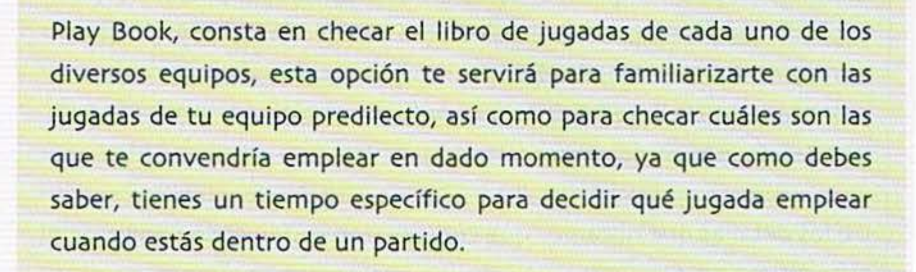




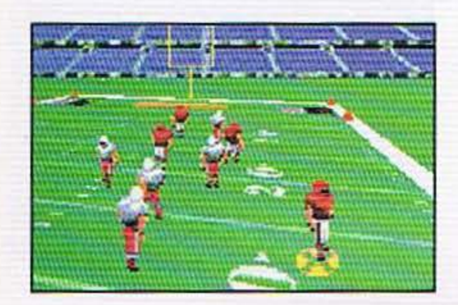








Play Book, consta en checar el libro de jugadas de cada uno de los diversos equipos, esta opción te servirá para familiarizarte con las jugadas de tu equipo predilecto, así como para checar cuáles son las que te convendría emplear en dado momento, ya que como debes saber, tienes un tiempo específico para decidir qué jugada emplear cuando estás dentro de un partido.



Aquí, como en NFL BLITZ, aquí también puedes practicar tus goles de campo ya sea de corta o larga distancia y en los tres diferentes puntos, izquierda, derecha y centro, con esto, dominarás aún más cada patada para conseguir tres puntos extra en el juego.



Una vez que hayas checado estas opciones para familiarizarte con el juego, estarás listo para entrar al modo de temporada (SEASON), siendo aquí donde podrás jugar desde el primer partido de inicio de la temporada de la NFL, así que selecciona el equipo que prefieras para iniciar, una de las cualidades de este juego, es que te proporcionará ciertas estadísticas de cada equipo para que selecciones el más adecuado, ya sea en la defensiva u ofensiva. Pero si no quieres iniciar la temporada y solamente quieres checar un juego amistoso, podrás acceder a la modalidad de Exhibition, donde sólo podrás participar en un juego amistoso.



¡Ah!, pero afortunadamente, ahora Williams sí decidió colocar batería a este título por lo que no necesitarás más el papel y lápiz, ya que ahora tus datos se guardarán en tu cartucho mediante la batería incluida con la que cuenta el juego.

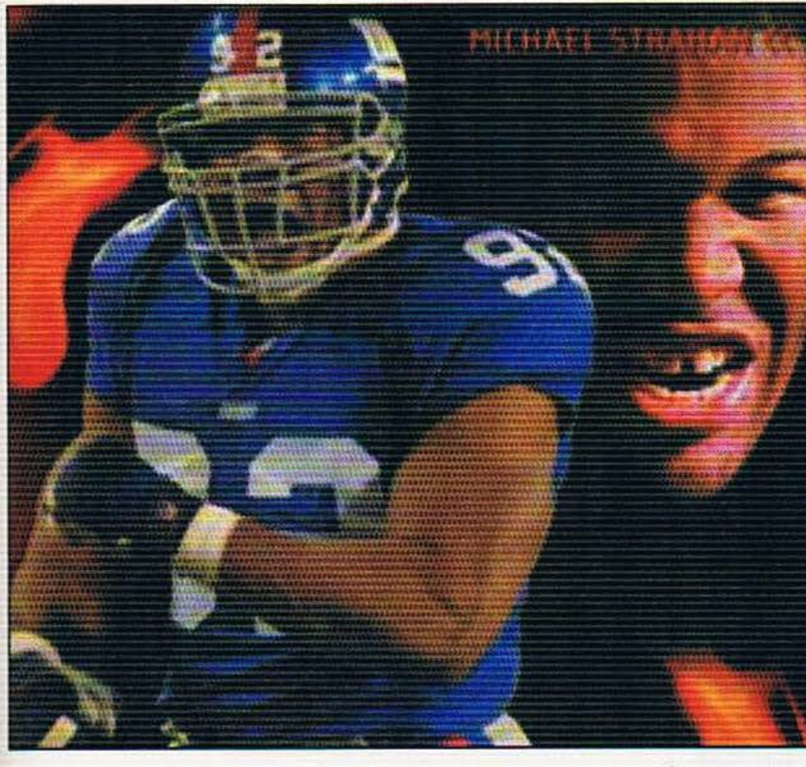


El sonido en este juego pasa desapercibido, no porque no exista, sino porque es tan escaso que ni te darás cuenta de los efectos sonoros que incluyeron, pero hasta eso no afecta mucho al juego, ya que lo más esencial es el gameplay, que aunque pudo haber quedado mejor, hicieron su esfuerzo para dar una buena respuesta a cada comando que realices en tu Game Boy Advance.

Uno de los puntos clásicos que ha conservado Midway en este juego al igual y en muchos otros, es la opción de introducir códigos que mediante la selección de tres diferentes logos en la pantalla de presentación de equipos, tendrás ciertas ventajas o desventajas entre los equipos, así que checa bien qué código activas antes de que inicie tu partido.



Así que si eres fanático de esta serie de juegos o de la NFL en general, este es un título que puedes checar, y aunque no es el mejor juego de Futbol Americano Profesional que haya salido hasta el momento, cuenta con detalles que lo rescatan como el modo de Trivia. Además, es muy fácil de interpretar cada una de las jugadas tanto en ofensiva como defensiva, así que no te preocupes si eres un novato o un experto en este gran deporte ya que de igual manera podrás disfrutar ampliamente de este título.



RANKING

NFL BLITZ 2003

EL CONEJO — 3.0

Midway siempre ha hecho de su serie de Blitz una de las mejores parodias de deportes de todos los tiempos, sin embargo, cuando deja a otros desarrolladores no tan exerimentados, esto es lo que puede suceder. Es una pena que no se hayan puesto a checar con más detalle cada uno de los aspectos del juego y aunque cuenta con algunas mejoras respecto a la edición anterior, definitivamente no tenían por qué descuidar lo que ya habían hecho bien... ¿No crees?

CROW — 2.0

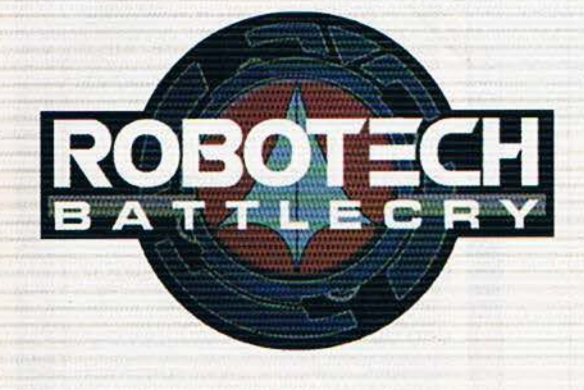
Desgraciadamente no siempre se pueden hacer las cosas como a nosotros nos gustaría, y me refiero a que esta vez, la saga de Blitz que siempre ha sido tan buena, cuenta con una versión nueva para el Game Boy Advance, pero lo que no me gustó es que ahora en vez de mejorar, hicieron todo lo contrario, ya que de la versión 2002 a la 2003 le hace falta mucho, pero bueno, hasta eso, la movilidad y la gran cantidad de jugadas es un punto suficiente para divertirte un rato.

PANTEON — 2.0

Pues a pesar de que se supone que deben mejorar con el tiempo, en esta ocasión la saga de NFL Blitz se quedó corta en comparación con las anteriores. Si no eres un fanático a morir de los juegos de deportes y especialmente del "tochito" como yo, no te lo recomiendo y mejor te aconsejo ir por un buen RPG, uno de acción o uno de peleas. Lo que pasa es que pudieron darle un buen enfoque, pero cuando lo juegas, te das cuenta de que es muy simple... "pan con lo mismo".

¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ

Previo



Compañía



Compatible con



Jugadores

1-2 Jugadores

Clasificación



Desarrollado por

Vicious Cycle

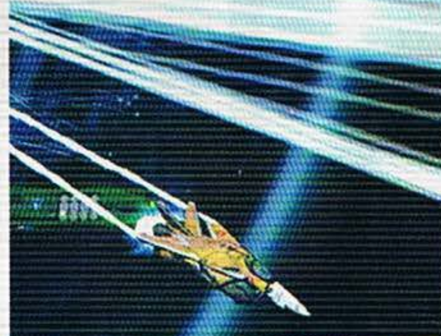
Categoría

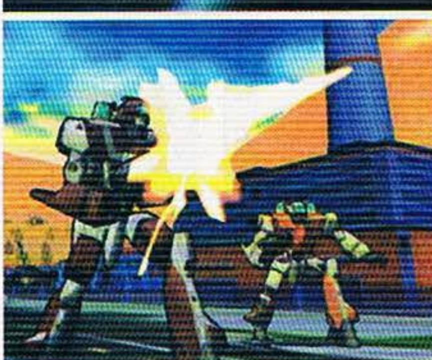
Acción Aventura

Lanzamiento

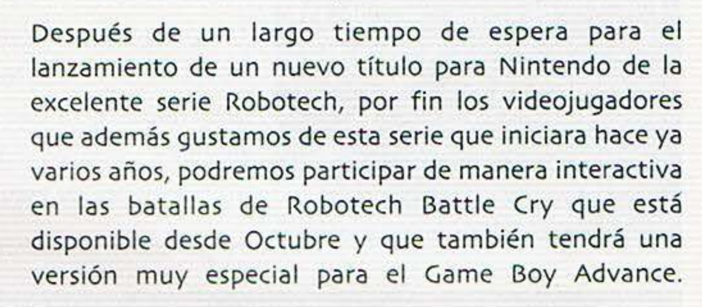
Octubre 2002







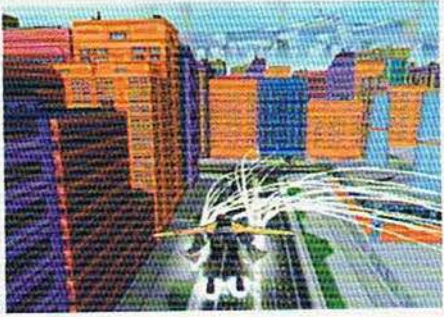
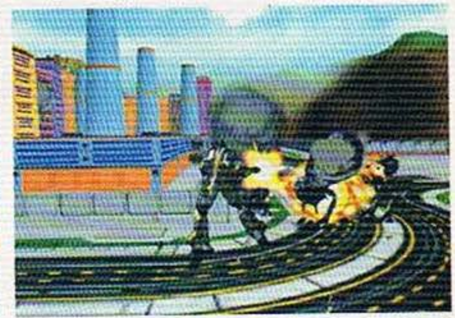




Después de un largo tiempo de espera para el lanzamiento de un nuevo título para Nintendo de la excelente serie Robotech, por fin los videojugadores que además gustamos de esta serie que iniciara hace ya varios años, podremos participar de manera interactiva en las batallas de Robotech Battle Cry que está disponible desde Octubre y que también tendrá una versión muy especial para el Game Boy Advance.

TDK es la compañía que se encargará de la distribución de este título mientras que los creativos de Vicious Cycle son los que tienen en sus manos el arduo trabajo de lograr la programación de este juego para un público tan exigente como son los seguidores de Robotech o Macross y no es para menos, ya que con la tecnología del Nintendo Game Cube, Vicious Cycle tiene las herramientas suficientes para lograr cosas extraordinarias y de gran calidad.

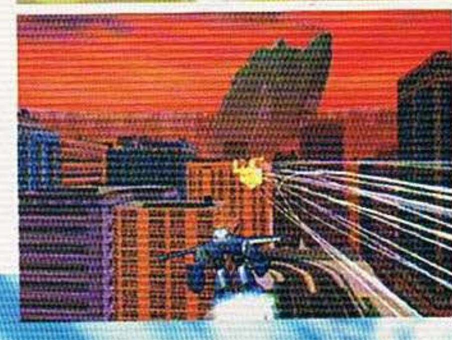
Como el juego está basado en la serie de animación, Vicious Cycle no planeó hacerlo tridimensional, sino que con el fin de enfatizar más en la ambientación de la serie animada, decidieron recrear toda la ambientación gráfica en un modo llamado Cel-Shaded, con lo que simulará un efecto mayor al estilo de cualquier animación televisiva, pero con la peculiaridad que también podrás controlar a los personajes, algo así como lo que has visto en juegos como Cel Damage.

La historia en Robotech Battlecry toma lugar con un joven llamado Jack quien es llamado a formar parte de la división de combate aéreo del *gobierno de defensa. Pero no pasó mucho tiempo para que en dicha* institución se percataran de las extraordinarias habilidades de vuelo de Jack. Por lo que Jack, ayudado con su poderoso Mech o robot, deberá defender a su gente de los Zentraedi quienes tratarán a toda costa de eliminar a todos los humanos.

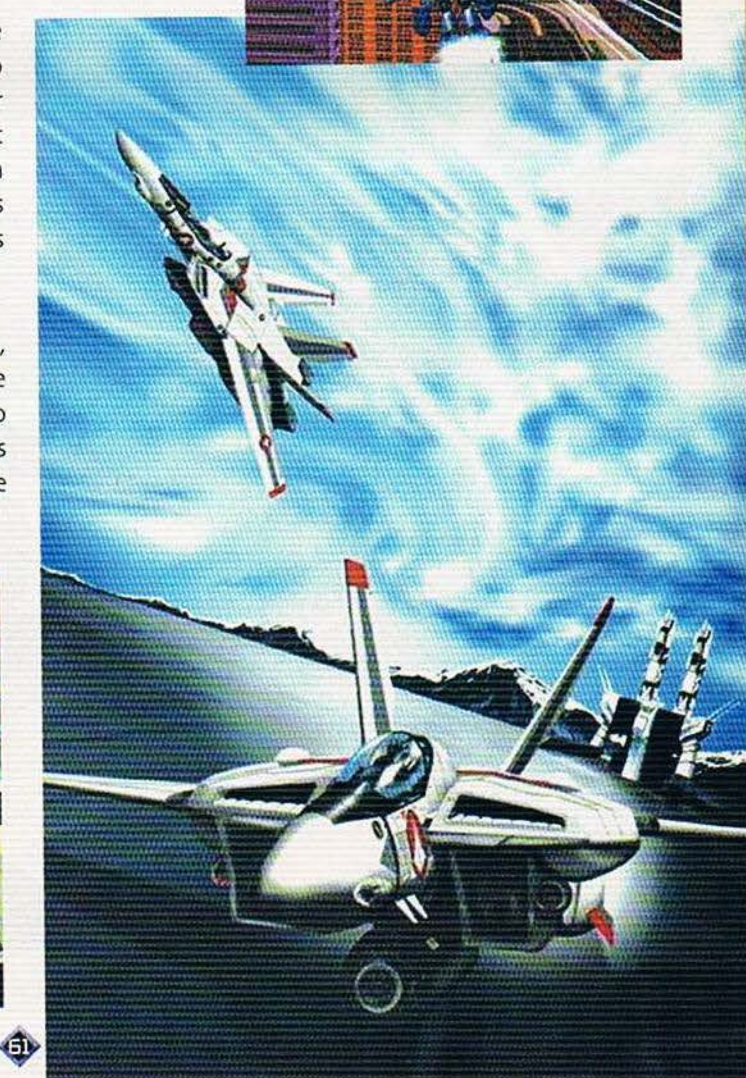


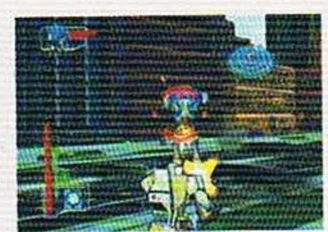
Así pues, Robotech Battlecry te mantendrá envuelto en una batalla de grandes proporciones donde podrás controlar una de las espectaculares Varitech y que además, podrás tener las famosas transformaciones que caracterizan a estas naves como son: Battloid, Guardian y Fighter, cada una de estas transformaciones, lógicamente cuenta con detalles únicos que te podrán beneficiar en mayor o menor proporción dependiendo del momento en el que te encuentres.

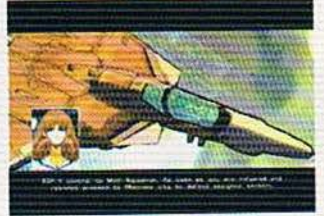


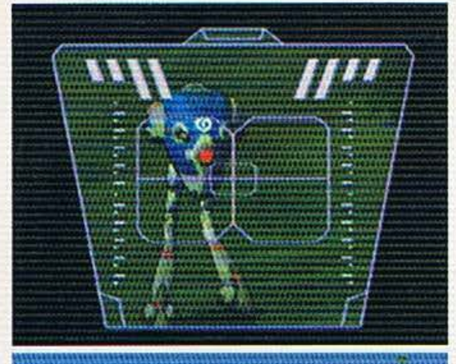
Por ejemplo, en el modo Battloid, tu Varitech se transformará en un robot gigante con un aspecto humanoide, con esta modalidad, tendrás mucha mayor fluidez en los controles y por lo tanto, también tu robot contará con mejor movimiento y mayor habilidad para esquivar ataques, sin embargo, no podás lanzar misiles en esta modalidad por lo que tendrás que ser más cauteloso para no sufrir daños.

En el modo Fighter como su nombre lo indica, transormas a tu Varitech en un avión completamente funcional y cargado de armamento de combate como misiles, armas de fuego y señuelos, con lo que tendrás más oportunidad a sobrevivir en una batalla aérea que manteniendo la forma de Battloid.









Por último, está la modalidad Guardian, es muy similar a la forma Battloid pero con una mejoría, ya que ahora cuentas con unas alas que te ayudarán a manipular mejor tus movimientos, así como también podrás sostener ciertos objetos con las manos de tu robot.



Y así como Vicious Cycle cuidó a detalle el motor gráfico de Robotech Battlecry, también se preocuparon mucho por el lado del gameplay, dándole a este juego un control muy amigable para el usuario y que sobre todo, será muy sencillo de manejar para cada acción y transformación que ocurra en juego. Por ejemplo, con el botón X, disparas tus armas primarias, mientras que con el botón Y lanzas varios misiles a tu enemigo. El botón A, te permite incrementar tu velocidad y con el botón B podrás cambiar de target o de objetivo visual.



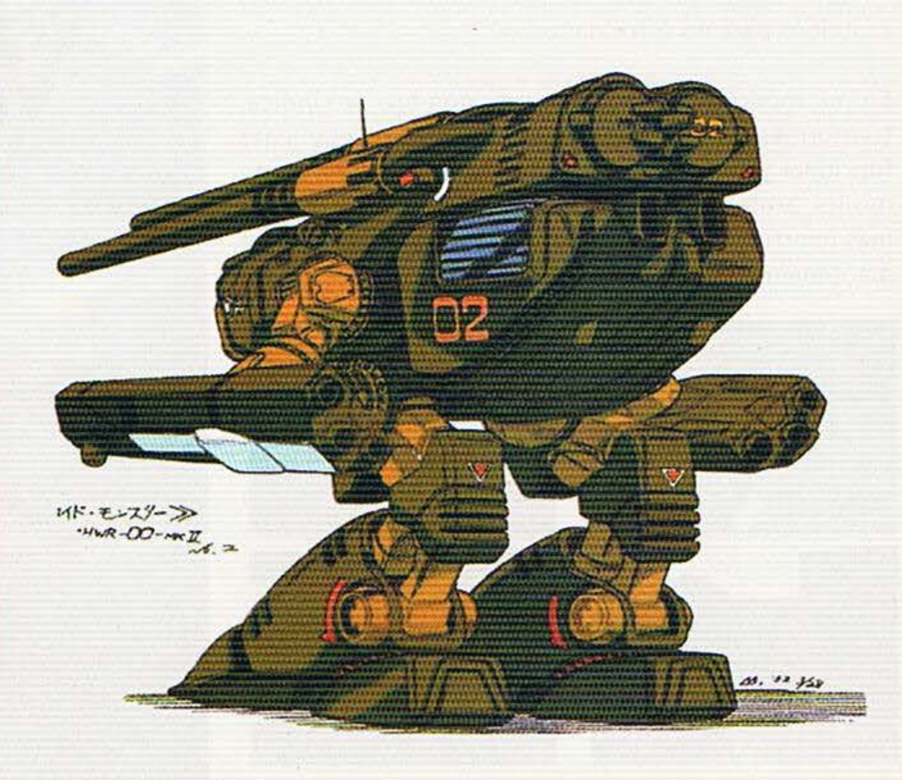
Este juego contará con 46 misiones en modo de un solo jugador y 8 niveles para Multiplayer, con lo que se convierte en uno de los juegos más completos en lo que se refiere a batallas aéreas para el GameCube. Y como es de esperarse, en Robotech Battlecry también podrás abrir ciertos secretos extra para completar aún más tu juego, también podrás obtener nuevas armas, naves, códigos e incluso niveles de juego extras.



Como podrás ver, este es uno de los más grandes títulos que se aproximan para este fin de año, además es uno de los juegos más esperados del momento e incluso desde aquellos primeros años del Nintendo 64, que por desgracia nunca vio la luz si no es hasta esta versión de Battlecry para el GameCube que para gusto de muchos videojugadores, contará con la modalidad de Progressive Scan (Alta Definición) para que le dé mucha mejor calidad de video a este juego. Así que si eres un fan de corazón de esta serie, estamos seguros que este título no te defraudará, pero si no lo eres, esta es una excelente oportunidad para convertirte, ya que toda la acción, emoción y diversión de las series de Robotech o Macross, se encuentran reunidas en este título llamado Robotech Battlecry.









Previo

EVOLUTION WORLDS



Compañía



Compatible con



Jugadores

1 Jugador

Clasificación



Desarrollado por



Categoría

RPG

Lanzamiento

Finales 2002









Conforme va avanzando el tiempo para el GameCube, se va aclarando más el panorama para los juegos Role Playing Game (RPG) y aunque por ahora sólo hemos podido disfrutar de Lost Kingdoms que aunque careció un poco de reto, mantuvo muy presente la esencia de búsqueda, investigación y mejor aún, la continuidad de la historia, pero después de este título está próximo el lanzamiento del que sería el segundo RPG para el Nintendo GameCube y claro, nos estamos refiriendo a Evolution Worlds que nos presenta la compañía Ubi-Soft y que nos ofrece un gameplay muy característico de este tipo de juegos, así que entremos de lleno a revisarlo.

Y LA HISTORIA CONTINUA...

Así es, no es la primera aparición de este juego, ya que anteriormente salieron un par de juegos más, siendo así la versión para GameCube (Evolution Worlds) la tercera parte de la historia que envuelve las aventuras de Mag y Linar. Mag, es un heredero de la tradición de buscatesoros por lo que tendrá que explorar múltiples lugares para encontrar cosas realmente valiosas para ganar dinero extra, y claro, como todo héroe de los RPG, siempre va acompañado de algunos de sus amigos para ayudarlo a enfrentar a los cientos de enemigos que tratarán de evitar que el equipo de Mag se lleve los tesoros de los calabozos.

Esta parte de la saga da inicio en medio de la era de una antigua civilización teóricamente superior. Muchos milenios han pasado desde que dicha civilización dejo de existir y desde entonces, emergieron más civilizaciones, desarrollando mejor tecnología con el avance del tiempo y construyendo una diversidad de naves tanto terrestres como aéreas o marítimas. Al final de la década 1930, mucha gente ya portaba artefactos llamados "Cyframe" que más que nada eran artefactos que se encontraron en las ruinas de la civilización que mencionamos y que gracias a estos Cyframe y a muchas otras cosas, se pudo conocer más sobre la inimaginable tecnología que caracterizó a esta antigua civilizacion.



Con objetivo de conocer más sobre la civilización que creó estos Cyframes, se ha fundado un instituto llamado "Society" que lleva la árdua tarea de investigar todo lo relacionado sobre los Cyframes y la cultura que los produjo. Y así, por muchas generaciones, la familia Launcher (parientes de Mag), se ha encargado de aventurarse en estas interesantes investigaciones.



Aquí como en todos los RPG, tendrás un sinfín de lugares por visitar pero lo que varía un poco en este juego es que no tendrás que moverte en el mapa para cruzar largas distancias, sino que ahora se te ahorra ese largo tramo, facilitándote el acceso a las diversas etapas del juego. Cada que llegues a un nivel o zona de exploración, será diferente y encontrarás enemigos que necesitarán cierto tipo de magias o poderes para derrotarlos con mayor facilidad.



Lo que caracteriza a este juego es la forma en la que se estructuran las zonas de exploración, ya que cada un de estas zonas cuenta con diferentes niveles, ya sea de ascenso o descenso, lógicamente, en cada uno de los niveles encontrarás una gran cantidad de monstruos protegiendo los tesoros que hay en ese piso. Ocasionalmete te enfrentarás a un minijefe del que no tienes que preocuparte mucho, ya que son fáciles de vencer.

CUIDADO CON LAS TRAMPAS



En los calabozos de este juego, hay ciertas partes del piso en las que hay escondidas trampas que tanto te pueden beneficiar como perjudicar, por ejemplo, hay algunas que te quitarán a todos los enemigos del camino, sin embargo hay otras más que pueden reducir tu barra de energía o magia, aumentar la cantidad de monstruos e incluisve envenenarte. Pero no te preocupes, porque en algunos cofres podrás encontrar algunos ítems que pueden hacer visibles las trampas y con ello, podrás solamente pisar las que te convengan para regenerar tu energía o hacerte invisible ante los monstruos.







Gráficamente, Evolution Worlds no es muy sorprendente que digamos, ya que todos los detalles visuales del juego son un tanto sencillos en comparación de varios títulos que han salido para el GameCube, sin embargo, en lo que sí vale la pena darles crédito a los creativos de este juego, son en las animaciones de los personajes así como a cada uno de los diferentes movimientos que realizan, ya que son fluidos y para nada lentos.

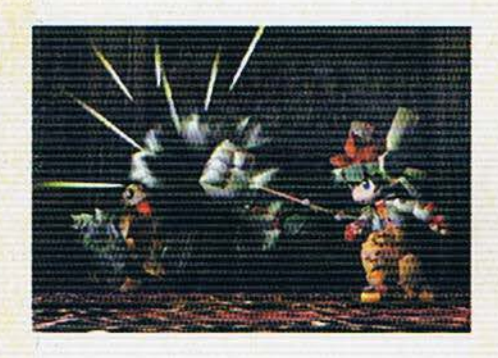


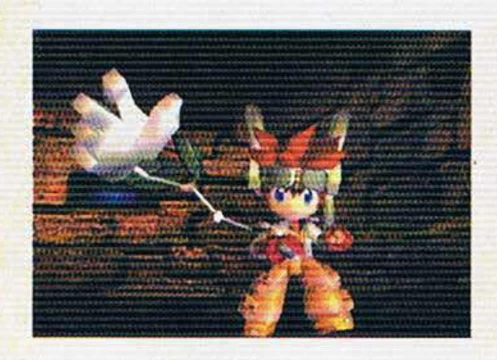
Y bueno, ya encaminados en los aspectos visuales del juego, déjanos decirte que hay ciertas cosas que pudieron quedar mejor como son las invocaciones o magias que a simple vista son muy sencillas comparándolas con lo que muchos fanáticos de los juegos RPG estamos acostumbrados a ver, de hecho, nos impactaron más los summons de Golden Sun para GBA, pero esa es otra historia.
Aquí no se manejan detalles visuales tan complejos, sin embargo esto le da un enfoque más práctico debido a que al no ser tan tardadas las magias, se agiliza más la batalla.



EN CONCLUSIÓN

Evolution Worlds, es un excelente título para empezar a checar qué se puede hacer con un juego RPG en el GameCube y más aún para integrar a jugadores de todas las edades en este tipo de juegos que afortunadamente cada vez van teniendo más éxito en nuestro México lindo y querido. Como te mencionamos anteriormente, las animaciones son muy buenas y aunado a la práctica configuración de botones se vuelve más eficaz cada uno de tus movimientos. La historia es otro punto clave, ya que es bastante envolvente así que no dudamos que este juego sea de tu agrado.



















Nintendo ha roto los lazos con Rare.

Muy a pesar de todos los jugadores que les ha gustado el trabajo desempeñado por Rare (incluyéndonos, obviamente), Nintendo ha decidido vender su porcentaje de la compañía inglesa para romper toda clase de lazos, dejando a Rare prácticamente abierto para ser comprado por el mejor postor. Esto se debe a las nuevas políticas de Nintendo y Peter McDugall, Vicepresidente Ejecutivo de Nintendo of America, comenta en sus propias palabras: "Nintendo tuvo la oportunidad de seguir con el contrato de exclusividad con Rare, pero al ver los resultados de dicha alianza en los últimos años, es claro que el beneficio a futuro es limitado. En otras palabras, dejamos ir la oportunidad de comprar Rare por razones de negocios muy buenas. Esto no quiere decir que Nintendo va a dejar de expandir sus horizontes con nuevas casas desarrolladoras que presenten nuevas oportunidades y que muestren un trabajo sólido y contundente". Con esto, varios proyectos de esta compañía para los sistemas de Nintendo, lógicamente serán desechados. Sabemos bien que no son buenas noticias, pero no por eso dejará de haber buenos juegos en nuestros sistemas favoritos ya que Nintendo siempre cuenta con un as bajo la manga.

Nintendo GameCube cumple un año y Nintendo lo festeja de plateado.

Este Noviembre, el Nintendo GameCube ya tiene un año en el mercado, por lo que Nintendo ha lanzado una edición especial de este sistema al igual que del Game Boy Advance en color plateado. Estas ediciones las podrás encontrar a principios de este mes así que prepárate porque esta Navidad será más plateada que nunca.



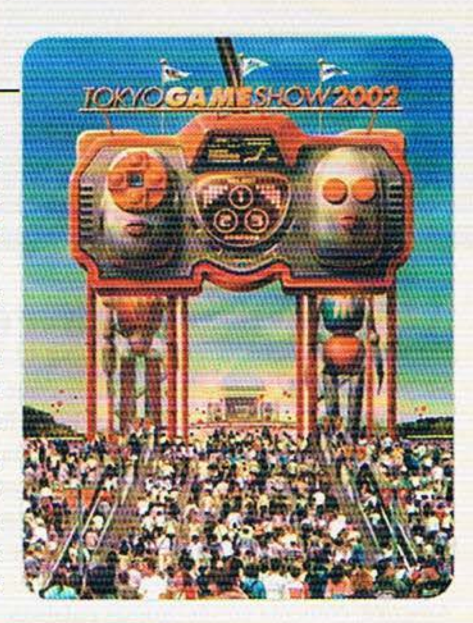
Natsume aprovecha conectividad de Nintendo.

Unos días antes del Tokyo Game Show 2002, Natsume da a conocer las primeras imágenes de su legendaria saga Harvest Moon para el Game Boy Advance junto con el de Nintendo GameCube, los cuales tienen mucho que ver entre ellos para conseguir varios extras dentro de ambos juegos. No cabe duda que ahora más y más compañías se atreven a hacer algo nuevo e innovador con las buenas iniciativas de Nintendo.





TOKIO GAME SHOW 2002



El evento que se llevó a cabo en el Makuhari Mess entre el 19 y 22 de Septiembre estuvo de película. Como todos los años, muchas de las grandes compañías mostraron un avance de lo que se espera para fin de este año y en los primeros meses del siguiente. Nintendo no tuvo directamente mucha presencia debido a sus nuevas políticas, sin embargo, unas compañías mostraron algo para no dejar a los asistentes con las manos vacías sino con los ojos cuadrados, algunas otras decidieron guardar las buenas noticias para la siguiente gran Exposición de la industria de los videojuegos, el E3 del 2003. Bueno, ya basta de preámbulos y demos inicio de una buena vez ya, que tenemos poco espacio.







SQUARE

Esta era la compañía de la que más se esperaba de parte de los seguidores de Nintendo, gracias a los nuevos proyectos en los que se encuentra trabajando. Empecemos con el menos esperado "Cocobo Land" para el GBA. Este título es un juego original muy al estilo de Mario Party, ya que además de que hasta cuatro jugadores pueden participar simultáneamente, los dados y el tablero son la base fundamental del juego, con el característico personaje amarillo que aparece por todos lados.





Final Fantasy Tactics Advance es un título original con un gran trabajo ilustrativo así como un nuevo concepto, respecto a las estrategias durante las batallas. Para quienes no estén muy relacionados con este tipo de juegos, las batallas son muy similares a las de Tactics Ogre para el mismo GBA. La historia es nueva y los personajes cuentan con todo el estilo de Square, además de contar con la música original de los mejores exponentes que tienen: Nobuo Uematsu.

Desgraciadamente, el juego más esperado de todos, Final Fantasy Crystal Chronicles no se presentó en el evento ni en demo, ni en video. Lo que sí aseguraron es que se sigue trabajando en él y lo único que quieren es que no se pierda esa expectativa que los seguidores de la serie están esperando.



FROM SOFTWARE

Aunque esta compañía sólo presentó el proyecto de Rune II para el Nintendo Game Cube (Lost Kingdoms en América), no cabe duda de que han hecho un excelente trabajo con esta secuela. Para empezar, las invocaciones



están más espectaculares aparte de que con algunas de ellas podrás llegar a otros lugares o incluso abrirte camino. Esperemos que pronto llegue a nuestro continente.

NAMCO



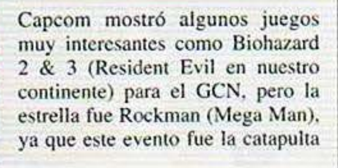
Aunque sabemos Namco ya contaba con una Buena cantidad de proyectos para los sistemas de Nintendo, sus esfuerzos se enfocaron en un título: "Mr. Driller



Drill Land" para el GCN. Este juego es la nueva versión del clásico de arcadia Mr. Driller que después llegara al GBA hace más de un año; sólo que ahora cuenta con muchas más opciones para mantenerte taladrando por bastante tiempo. Es una lástima que no mostraran más cosas tan esperadas como los prometidos juegos de "Tales" para ambos sistemas además de "Soul Calibur 2" o el proyecto de Star Fox Armada para el Triforce.

CAPCOM

Capcom mostró algunos juegos muy interesantes como Biohazard 2 & 3 (Resident Evil en nuestro continente) para el GCN, pero la estrella fue Rockman (Mega Man), ya que este evento fue la catapulta



perfecta para "Rockman EXE 3" (Mega Man Battle Network 3) con nuevas aventuras para Lan y su gran amigo Rockman, pero lo más importante es que podrá conectarse con Rockman EXE Transmission para el GCN, el cual está siendo desarrollado por Arika (creadores de Street Fighter EX) y el juego se ve precioso en 2D, ya que el juego en sí tiene la base original de la saga, pero con gráficas en 3D utilizando la técnica de cel-shade. No cabe duda de que esta idea original solamente se podría presentar en los sistemas de Nintendo gracias a su conectividad.

KONAMI

Para sorpresa de todos, Konami presentó varios títulos para los sistemas de Nintendo entre los que sobresalía "Ikaruga" para el GCN. El gran shooter desarrollado por Treasure se encuentra en el



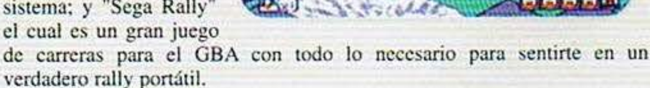
tope de la lista de juegos de arcadia en el lejano oriente y aún tenemos la esperanza de que llegue a nuestro continente. Por otra parte, Konami mostró su gran serie de Disney Sports para ambos sistemas que la verdad, están muy bien hechos cada uno de ellos y vale la pena que les eches un ojo. Desde fútbol, fútbol americano, snowboarding y básquetbol, por lo que el lugar se vio muy concurrido por los visitantes que disfrutaban de estos juegos.

SEGA

Por su parte, Sega ha hecho un gran trabajo para los sistemas de Nintendo al sacarle el mayor provecho a ellos usando incluso la conectividad entre ambos. "Super Monkey Ball 2" es uno de sus títulos



más esperados ya que el primer juego ha causado un gran revuelo entre los jugadores. Por si fuera poco, "Eternal Arcadia Legends" es otro de los juegos que llamó mucho la atención en el evento por ser una readaptación de uno de los éxitos de Sega en su última consola, sólo que con nuevos detalles y algunas sorpresillas. Para GBA hubo dos excelentes propuestas; "Sonic Advance 2" el cual muestra grandes implementos desde su versión anterior para este sistema; y "Sega Rally" el cual es un gran juego de carreras para el GBA con todo lo necesario para sentirte en un verdadero rally portátil.



Es una pena que muchos de los proyectos más interesantes se hayan quedado bajo gruesos cerrojos para mostrarlos hasta el E3 2003, ya que este evento se ha convertido en la catapulta mundial de cualquier título desde hace un par de años. Por lo pronto, contamos con varios juegos que bien pueden apantallar a cualquiera, no mostraron lo que verdaderamente sacudirá a los jugadores.

Eso es todo de este reporte y esperemos que para el siguiente año, las compañías muestren más de lo que tienen, en vez de guardarlo.



TOP 

LOS MAS VENDIDOS

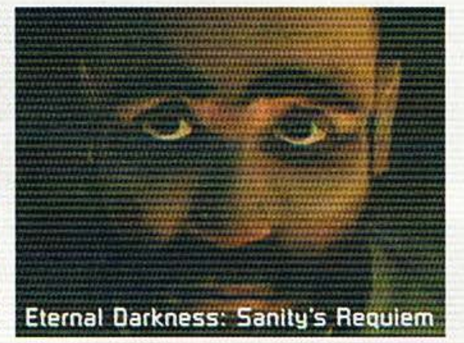






Super Mario Sunshine




Eternal Darkness: Sanity's Requiem




Star Fox Adventures

4. Resident Evil
5. Capcom VS SNK 2001: EO
6. Phantasy Star OnLine
7. Animal Crossing
8. Mario Party 4
9. Resident Evil 0
10. Disney Magical Mirror


GAME BOY ADVANCE



Super Mario World SMA 2




Castlevania: Harmony of Dissonance




Mega Man Zero

4. Street Fighter Alpha 3
5. Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
6. Driver 2 Advance
7. Super Ghosts 'N Ghouls
8. Game & Watch Gallery 4
9. Disney Magical Quest
10. Tactics Ogre

LOS MAS RECOMENDABLES



1 Super Mario Sunshine

Como siempre, el genial Shigeru Miyamoto nos deja perplejos con la calidad de su trabajo. Super Mario Sunshine es una muestra más de lo que Nintendo significa, no es solamente el mismo personaje en un juego más; ¡se trata de una aventura totalmente nueva que te mantendrá al borde de tu asiento!



2 Eternal Darkness: Sanity's Requiem



A pesar de que han salido juegos excelentes con muchas cosas nuevas y algunos de "culto" como Resident Evil; Eternal Darkness no deja de sorprendernos con su impresionante concepto, envolvente y original historia y eso sí, el mejor nivel de sustos psicológicos que hemos enfrentado, ¡no te lo puedes perder!



3 Metroid Prime

Samus Aran regresa a la acción en una aventura más allá de lo que has jugado hasta ahora. Este gran título muestra una nueva forma de jugar, además de muchos trucos novedosos que Samus trae bajo la manga; pero sin dejar a un lado el estilo que hizo grande a esta serie.

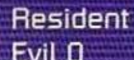




4 Star Fox Adventures

Fox McCloud llegó lleno de nuevos bríos a salvar a Dinosaur Planet, tanto del malvado General Scales, como de que hubiera sido revisado por el Conejo en su sección. Este juego es muy recomendable, pues combina el concepto del original juego con la exitosa saga de Star Fox, ¡chécalo!





5 Resident Evil 0



Nintendo nos demuestra que tiene juegos para todo tipo de videojugadores y por fin, podemos disfrutar de la precuela de una de las series más famosas del género Survival Horror que han existido. En Resident Evil 0 controlas a dos personajes, ¡así que la acción, el suspenso y el terror se duplican!



6 Animal Crossing



Animal Crossing es un título que te sitúa en una aventura bastante diferente a lo tradicional. Este es un gran juego en donde no se trata de ser muy hábil con el control solamente, se trata de saber hacer las cosas para crear tu vida tal y como la quieres. No puedes dejar de checarlo.



7 Metroid Fusion

Metroid arriva también para el Game Boy Advance en una aventura muy similar a la versión de SNES en donde se enfrentará a nuevos y viejos enemigos, además de un nuevo estilo de juego que le da más fuerza al juego. Si eres un fan de Samus, no puedes dejar de jugar este estupendo título.



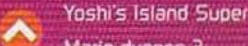
8 Mario Party 4



Fin de semana, todos los cuates reunidos, comida rápida en la mesa, un Game Cube y cuatro controles, todo parece indicar que las condiciones son propicias para que se inicie una violenta batalla en el juego de tablero más genial que haya existido... Mario Party 4, ¡no te lo puedes perder!







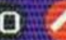
9 Yoshi's Island Super Mario dvance 3



Un juego más se suma a las adaptaciones del legendario SNES al Game Boy Advance. Yoshi's Island es un juego que aprovecha muy bien el poder de este sistema portátil que se ve que tiene mucha vida y cosas qué ofrecer. Excelentes gráficas, buena jugabilidad y mundos llenos de detalles lo hacen una gran opción.







10 Disney's Magical Mirror

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse es un título muy recomendable para los pequeñines que se quieran iniciar en el mundo de los videojuegos. Es una gran opción para que los padres videojugadores pasen un buen rato con sus hijos en esta divertida aventura llena de fantasía.



Bienvenido al mundo de Animal Crossing, aquí encontrarás un verdadero lugar en donde vivir tranquilamente con tu propio espacio, donde nadie te moleste; pero si no te esfuerzas, tal vez te pierdas de las mejores cosas.

Comenzando la Aventura

Al ir en el tren, el buen Rober te conseguirá un buen lugar en donde vivir, pero nada es gratis en la vida, así que si quieres hacerte de tus cosas, deberás trabajar arduamente para conseguir buenos amigos, una buena casa y una gran vida.

Al iniciar a jugar y poner la fecha y hora, el juego comenzará y cada día que pase, pasará también dentro del mundo de Animal Crossing, así que lo mejor es que estés al pendiente de todo lo que pasa al jugar algunas horas a la semana.

Tom Nook y los demás habitantes te pueden ayudar mucho

Otro buen amigo que desde el principio te tiende la mano es el buen Tom Nook, el dueño de la tienda que te vende la casa en cómodos pagos, también te dará trabajo temporal para que comiences tu nueva vida.

Habla hasta por los codos

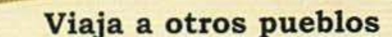
Haz amigos por todos lados y no tienes idea de lo que tendrás a tu alrededor.
Por unos cuantos favores, te comenzarán dar regalos para amueblar tu casa, así como hacer tu vida más cómoda. La mejor manera de comenzar a hacer amigos es platicando constantemente con todas las personas del pueblo además de mandarles cartas, ya que en ellas van más cosas que sólo palabras.

Animal Crossing puede ser muy instructivo, ya que debes escribir cartas en Inglés con buena ortografía y gramática, así aparte de hacer amigos virtuales, conseguirás más de lo que imaginaste.

Recuerda revisar tu calendario, ya que varios eventos especiales ocurren en determinadas fechas, así que al revisar los meses venideros, toma en cuenta estas fechas especiales para que no te pierdas de ningún detalle.

Si sientes que tu casa es pequeña, ahorra para ampliarla

Al terminar de pagar tu casa, tendrás la opción de ampliar tu vivienda y así comenzar a recibir grandes beneficios. Para empezar está la Academia de la Vivienda Felíz (Happy Room Academy o HRA) la cual valorará tu casa, los objetos que tienes en ella y lo bien distribuidos que los tengas; que no haya objetos tirados, para así ganar grandes premios. La HRA califica absolutamente todo, desde los objetos que hay en tu casa, como los tienes distribuidos, si todos ellos tienen el mismo estilo, si los muebles combinan con el piso y las paredes; realmente si deseas ganar un buen premio deberás observar cuidadosamente el resto de las casas de tu pueblo para darte una buena idea de cómo arreglar la tuya.



Viaja a otros pueblos

Si cuentas con algún amigo con su propio pueblo en el mundo de Animal Crossing, lo único que tienes que hacer para visitarlo es poner su Memory Card en el segundo puerto y al comenzar el juego, dirigirte al tren para ir directamente al pueblo de tu amigo. Lo malo es que en ese tiempo tú no puedes jugar en tu Memory Card, ya que tu personaje se encuentra en la Memory Card de tu amigo, así que antes de regresarle la tarjeta, será mejor que regreses a tu propio pueblo, así tendrás más amigos que podrás visitar o que incluso te visitarán en tu propio pueblo.

¿El dinero hace girar al mundo?

El dinero es otra parte esencial del juego, ya que casi todo se mueve con él, ya sea para terminar de pagar tu casa, remodelarla o comprar nuevos muebles o accesorios. Una vez que dejes de trabajar para Tom Nook, lo mejor es que consigas cosas para vendérselas. Al comenzar, lo mejor son las conchas y caracoles que hay en la playa, así como las frutas que hay en los árboles. Una vez que ya tengas algunos accesorios como la pala, el hacha, la caña de pescar o la red para insectos, ya tendrás otras opciones para ganarte la vida.

Si cuentas con un Game Boy Advance y con el Cable para conectar ambos sistemas, te súper recomendamos que visites la isla en el GBA, ya que las frutas que se encuentran en dicha isla son bastante raras, así que al regresar a venderlas, puedes tener grandes ganancias con tan sólo un viaje al día.

Guarda tus avances antes de irte a dormir

Recuerda guardar tu juego con el Gyroid (toma de agua) que hay afuera de tu casa antes de apagar el sistema, ya que así te asegurarás de no perder los objetos y el dinero que has ganado. Por otra parte, procura apagar el sistema cuando hayas guardado tus avances al seleccionar en la opción "Save and Quit" y hasta que veas el logo del juego para que te asegures que tu archivo está en buenas condiciones.

El siguiente mes te tendremos más detalles de este gran juego así como estrategias para facilitarte la vida. Mantente pendiente, ya que hablaremos de cosas graciosas y útiles como el Feng-Shui entre otras. Si a lo largo del mes te surgen algunas dudas, ten la confianza de mandarnos cartas a la dirección de la redacción o correos electrónicos a clubnin@nintendo.com.mx con el "subject": Animal Crossing. Hasta la próxima.

Previo



Compañía



Compatible con

Jugadores

1-2 Simultáneos

Clasificación



Desarrollado por



Categoría

Peleas

Lanzamiento

Pendiente











Street Fighter es el nombre del juego que revolucionó el género de las peleas callejeras; desde que apareció en las salas de arcadias en 1987, este título ha sufrido muchos cambios como innovaciones, más velocidad, nuevos poderes, etc. A pesar de las tantas versiones de esta serie, muchos concordamos que una de las mejores es Street Fighter Alpha 3 y ahora podremos jugarlo en nuestros Game Boy Advance y llevar la reta a cualquier parte.

Como te hemos mencionado anteriormente, desde que supimos que iban a lanzar este excelente juego para el poderoso sistema portátil de Nintendo, no dejamos de discutir sobre qué tan bueno estaría, si los personajes se verían bien, si la animación sería fluida y también nos preocupaba el control. Lo bueno es que ahora que lo pudimos jugar, quedamos maravillados, pues es una de las mejores adaptaciones de un juego de peleas al GBA. Las gráficas están bastante bien, de buen tamaño y con muchos efectos visuales para darle una mejor presentación.

El control es sumamente bueno, no podrás quejarte, pues no tendrás que pelear contra el control. La movilidad es muy buena y realizar los poderes es bastante sencillo. Además de esto, el juego cuenta con un par de cosas extras, exclusivas para esta versión, como una opción bastante buena que te permite cambiar la manera de ejecutar los súper poderes. Por ejemplo, el Shin Hadoken de Ryu se marca normalmente: Abajo, Diagonal, Adelante, Abajo, \Diagonal, Adelante, Golpe y con la opción nueva solamente debes realizar: Abajo, Diagonal, Adelante, Golpe Fuerte + Patada Fuerte. De esta manera, los que no tengan tanta experiencia, podrán jugar más libremente contra alguien experimentado.








En este título podrás jugar con una gran cantidad de personajes, además de los ocultos que deberás conseguir para poder jugar con ellos. Cada peleador tiene una gran variedad de movimientos y poderes, además de los Súper Poderes que devastarán a tu oponente. Algo que también notamos es que los personajes tienen muy bien los valores conforme a su complexión, por ejemplo, Zangief se mueve muy lento debido a que es pesado y en cambio, Chun Li es muy rápida; sabemos que esto ya lo sabrás de memoria, pero a lo que nos referimos es que en muchos juegos no se siente la diferencia y en este los valores están muy bien logrados.



Siendo una fiel adaptación, cuenta con muchos modos de juego para que te mantengas muy ocupado; está el modo de historia, de versus para las típicas retas, Survival y otros más que debes ir consiguiendo al progresar en tu juego.



El estilo de juego se basa en tres modos diferentes en los que varía la manera de usar la barra de Super. En una puedes llenar tres niveles para que puedas realizar Supers de nivel 1, 2 ó 3; otro te permite llenar la barra para usar un sólo Super que consume los tres niveles de un jalón, pero obviamente es muy poderoso. Por último, tenemos el modo en el que puedes dejar sombras que golpean para poder conectar grandes combos a tu oponentes y presionarlo bastante.



Como podrás imaginarte, este título es una gran opción para los amantes de la reta como nosotros. Es realmente un gran trabajo por parte de los cuates de Crawfish, así que no te lo puedes perder y ten por seguro que vamos a dar unos buenos Tips para que todos le saquen jugo a su cartucho.

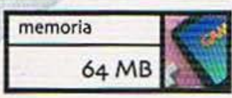
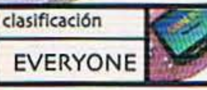


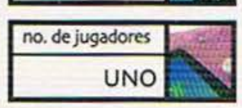






compañía	memoria
CAPCOM	64 MB
clasificación	**categoría**
EVERYONE	ACCION
desarrollador	**no. de jugadores**
CAPCOM ENTERTAINMENT	UNO



¡Finalmente llega a nuestras manos el excelente título Mega Man Zero! Este es un juego más de la saga de Mega Man X, que ahora llega al Game Boy Advance con muchas innovaciones que dejarán más que satisfechos a los fans de la serie. Como su nombre lo indica, en esta aventura juegas el papel de Zero, el poderoso reploide que le ha salvado la vida a X muchas veces y que por fin tiene su juego protagónico (muy bien merecido). Vamos a checarlo bien para que sepas qué tánto tiene Mega Man Zero para ofrecernos.







100 años después...

Han pasado 100 años desde las acciones de Mega Man X y el futuro no es muy alentador que digamos. El virus de Sigma ha corrompido a muchos reploides volviéndolos Mavericks, lo cual ha creado un caos mucho myor del que hubo nunca en las llamadas "Maverick Wars". Afortunadamente, un héroe, le dio esperanza a los sobrevivientes. Después de ponerle fin a las guerras, se construyó una utopía en donde los humanos podían vivir en paz; siendo sede de esta nueva era la ciudad Neo Arcadia. Pero para los reploides este mundo se convirtió en un infierno. El gobierno empezó a temer que los Reploides que quedaron, se convirtieran en Mavericks y fueron desechados con cargos injustos y sin pruebas uno a uno. Los reploides que lograron escapar, se ocultaron en las ruinas de la antigua ciudad, donde se mantuvieron con vida gracias a la energía que se encontraba contenida allí. Dentro de los reploides se encontraba una científica de nombre Ciel, quien trabajaba para el gobierno, pero cuando vió las atrocidades hacia los reploides, decidió irse. Lamentablemente, el gobierno ha atacado últimamente a los reploides orillándolos cada vez más. Ciel recordó el nombre de un reploide legendario llamado Zero, quien duerme en algún lugar, si la leyenda es cierta, tal vez exista una esperanza...







Controlando a Zero



Arriba: Hablas con la gente en la base de la resistencia y en las escenas, entras en las puertas y activas los Trance Rooms.

Control Pad: Controlas los movimientos de Zero a los lados y subes y bajas escaleras/elevadores.



Botón A: Salto





Botón B: Disparo/Ataque (si lo dejas presionado carga poder)



Botón R: Arma secundaria (B mientras presionas R)



Botón L: Dash

Como en las verisones anteriores, Zero puede colgarse de la pared al presionar la dirección hacia donde queires que se agarre, de aquí puedes saltar para esquivar enemigos o encontrar lugares ocultos. Eso sí, solo puedes hacerlo en las paredes dañadas, pues en algunas no te podrás detener por no tener un punto de apoyo.



Una de las características novedosas de este título es que, a diferencia de los anteriores juegos de la serie que aparecieron en el SNES, aquí hay tres archivos que te ayudan a salvar tus avances sin necesidad de password.



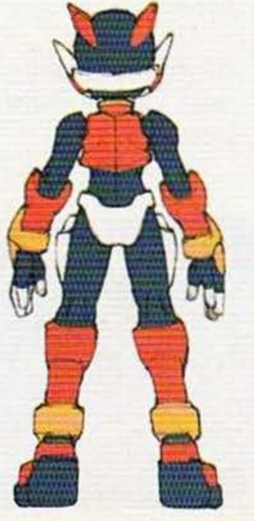
Dentro de las escenas hay unos transportadores llamados Trance Rooms. Los cuales te sirven para que puedas teletransportarte entre escenas; pero para usarlos, debes activarlos primero.

Otra cosa novedosa de este título es que ahora podrás ganar experiencia para que Zero mejore sus armas y sea más poderoso. Obviamente, debes enfrentarte a cierto número de enemigos y destruirlos para que puedas ganar experiencia, cuando alcances un nuevo nivel, te lo informarán inmediatemente.



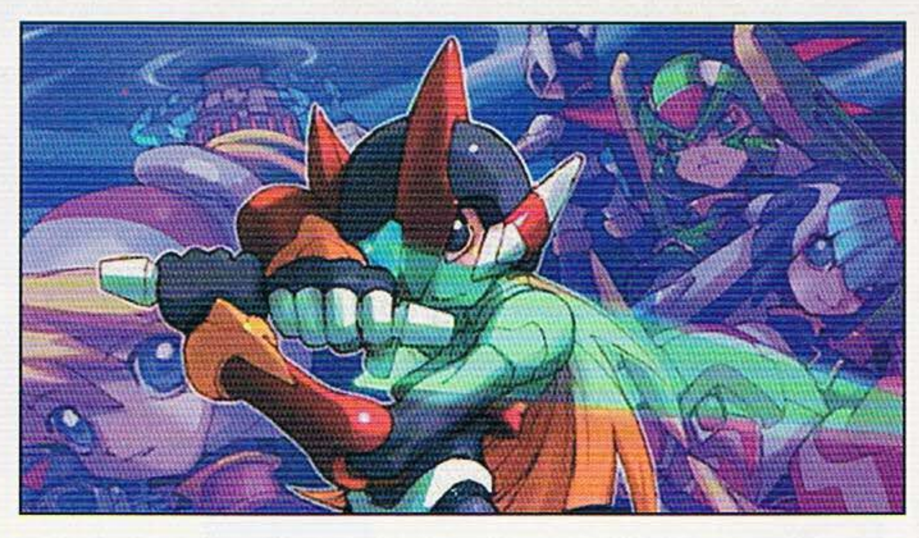












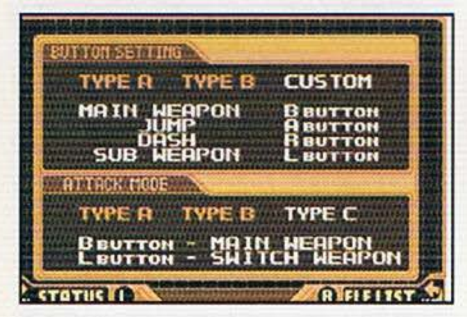


Cyber Elves:

Estos personajes son programas creados para dar apoyo a los jugadores. Los Cyber Elves se encuentran ocultos en distintos lugares de las escenas y aparecerán cuando pasen ciertas condiciones o cumplas con algunos requisitos. Hay algunos que no podrán ser usados hasta que crezcan. Para elegir el Cyber Elf que quieras usar, debes hacerlo en un Trance Room.



Los Elves son muy útiles, pues te ayudan en ciertas ocasiones o en diversos modos. Puedes traer tres a la vez (debes bajarlos en un Trance Room) y usar uno que selecciones. Por ejemplo: este Elf te rescata si te caes en un barranco.



Si no te acomodas con la configuración de botones, no te preocupes. En la pantalla de opciones podrás configurar el control como mejor te acomodes. También puedes cambiar la manera de usar el arma secundaria para que te sea más sencillo manejarla.

Cuando estés en la guarida de los rebeldes, podrás explorar toda la instalación para concoer muchas cosas y conseguir un par de ítems. Cuando quieras entrar en acción habla con Ciel para que te dé a elegir una misión. Conforme termines con las misiones, podrás seleccionar nuevas.



Como ya es tradición en la serie de Mega Man, al eliminar a algunos enemigos o en algunas partes, obtendrás cáspulas de energía para tu vida o bien, para tus armas. Además de que en ocasiones, podrás conseguir Cyber Elves de esta manera.

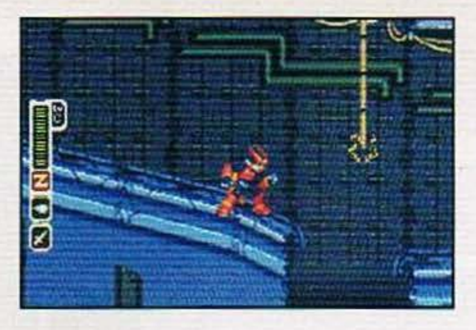
Dentro de cada escena tendrás el apoyo de algunos rebeldes y más que nada, Ciel te ayudará con algunos consejos y direcciones para que no te pierdas.



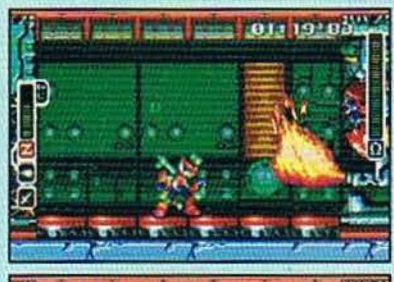




En algunas partes del juego, deberás cuidarte del escenario pues es bastante interactivo. Checa los cables de esta escena, si tocas la punta expuesta, te dañará y si no reaccionas rápidamente, caerás al vacío.



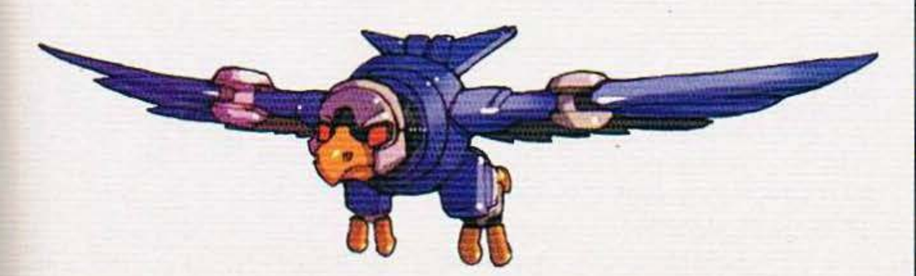
Siempre te hemos recomendado que al enfrentarte a un jefe o enemigo, cheques su secuencia de ataque. Esto sirve en la mayoría de los juegos y te da ventaja para poder eliminarlos más fácilmente. Megaman Zero no es la excepción, un ejemplo es este enemigo que está en la escena del tren; debes fijarte que te lanza dos flamas cortas y una larga, después hace que suban las plataformas del piso en donde estás parado. El chiste es que lo ataques con tu Sable después de una flama (chica o grande) y te mantengas en movimiento para evitar las plataformas. Puedes atacarlo al esquivar el piso, pero ya depende de tu habilidad. Recuerda sacarle provecho a esto en los juegos que puedas.







Megaman Zero es una gran opción tanto para los fans de la serie, como para los que gustan de un buen juego. Tiene muchas opciones y detalles nuevos que lo hacen muy recomendable, además de que se juega bastante bien, justo como las versiones del SNES. Es un título que no puedes dejar de checar.



RANKING

MEGA MAN ZERO

EL CONEJO — 5.0

Zero siempre ha sido uno de esos personajes con mucho carisma, de hecho, desde la serie de X, me pareció un excelente héroe que merecía su propio juego. Hoy en día Capcom ha hecho realidad, este sueño de muchos, además de que le ha puesto una buena historia y un modo de juego muy al estilo de su amigo Mega Man, pero con algunos detalles propios que hacen de este juego un título que no puedes dejar pasar.

CROW — 4.0

Si eres fanático de la serie de Megaman este juego será una opción que no puedes dejar de checar. De hecho, cuenta con mucha más accion que muchos otros juegos de esta serie y ahora, aprovechando las nuevas opciones que tienes como son los Cyber Elves que además de ser algo totalmente novedoso para el concepto de Megaman, te son muy funcionales en muchas de las escenas en las que participas. La historia es bastante buena al igual que las gráficas y animaiones.

PANTEON — 5.0

Para ser sincero, a mí no me gustaron mucho que digamos ni el Mega Man Battle Network ni Mega Man Legends, por la simple y sencilla razón de que ¡no es Mega Man! Pero ahora, Capcom recupera la temática clásica y el excelente modo de juego al que los fans estábamos acostumbrados con esta padrísima aventura para Zero, quien ya se merecía su papel protagónico. Este es un juego que recomiendo tanto para fans, como para los que gustan de un juego bien hecho.

¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ¿?. — ZZZZ







compañía: INFOGRAMES	memoria: 64 MB
clasificación: TEEN	categoría: ACCIÓN
desarrollador: SENNARI INTERACTIVE	no. de jugadores: CUATRO SIMULTANEOS








El Game Boy Advance cada vez cuenta con más apoyo por parte de los licenciatarios y mejor aún, cada día nos ofrece más y más juegos de increíble calidad. Ahora después de poco tiempo de su salida al mercado, ya cuenta con una gran librería con títulos disponibles para cualquier tipo de videojugador, desde los excelentes RPG, pasando por los muy bien adaptados FPS (First Person Shooters) y así continuando con una amplia lista de grandes títulos.

Con lo anterior nos referimos a que el Game Boy Advance tiene el potencial suficiente para lograr cosas inimaginables, como por ejemplo el juego del cual, a continuación te vamos a comentar: "Driver 2 Advance", un juego donde tomas el papel de un agente encubierto que se une a una banda de maleantes como "conductor" para resolver los casos que más problemas han causado.









El modo principal de este juego es: "Undercover" donde tines que recorrer varias misiones a través de diversas ciudades como Chicago o Río de Janeiro. El objetivo en cada misión varía constantemente, por lo que habrá ciertas misiones en las que tendrás que perseguir a un criminal, claro está que sin que se dé cuenta, por lo que necesitas ir a un nivel bajo de velocidad para evitar que seas descubierto, en otras de las escenas, tu objetivo será perseguir al ciminal en cuestión, pero no sólo eso, sino que tendrás que ir chocando continuamente el vehículo del criminal para que se detenga por completo.

Lo interesante de este juego es que si tu vehículo se daña a tal grado de casi descomponerse, podrás salir y cambiar de auto por el de algún pobre desafortunado que pase cerca de ti y así seguir la persecución. ¡Ah! pero no creas que el reto es esquivar los autos y evitar que el criminal escape, sino que también debes cuidarte de las patrullas que en cuanto te vean, inmediatamente iniciarán una exaustiva persecución contra ti. Los policías son extremadamente peligrosos, ya que "como el gobierno paga", no dudarán ni un segundo en embestirte con su auto para tratar de destrosar el tuyo.

Otro de los modos de juego en Driver 2 Advance, es "Take A Ride", donde solamente necesitas conducir por la ciudad sin rumbo fijo ni objetivos por cumplir, algo así como para que conozcas más a detalle cada una de las ciudades en las cuales se desarrolla el juego, así como para checar los controles del juego y acostumbrarte al tránsito cotidiano de la ciudad.

Así mismo, también está la opción de "Driving Games", que son más que pequeñas misiones en donde el problema mayor serán los policías persiguiéndote a través de toda la ciudad, aquí influye mucho el tiempo que dures conduciendo sin que tu auto quede destruído, de hecho, en este mismo menú de Driving Games, existe la clásica opción de Survival, que será aún más complicada porque las patrullas aumentan.

Ahora, ¿qué opinarías de jugar Driver 2 con 3 de tus amigos más? Pues esto es posible si cuentas con el Cable Link y cada uno de tus amigos posee su propio Game Boy Advance así como su propio cartucho de Driver 2 Advance, con esto, podrán participar en persecuciones de 4 jugadores en modalidades como: Policías y ladrones, carreras a través de la ciudad entre otras.

Gráficamente Driver 2 Advance nos ofrece una nueva visión de lo que pueden ser los juegos de carreras, presentando una ciudad de grandes proporciones con una calidad estupenda en cada uno de los edificios, parques y calles, así como también la cantidad de gente que camina libremente por las banquetas, todo esto tan sólo con 64 Mb. Por otro lado, este juego cuenta con una excelente movilidad y magnífico gameplay que envidiarían muchos otros juegos de autos ya que aquí, el vehículo que conduces mantendrá una estabilidad perfecta, que te permitirá girar y esquivar vehículos para evitar colisiones. Un detalle que nos pareció bastante interesante es que dependiendo el tamaño del vehículo que conduzcas, será la fuerza con la que necesitas presionar el control para dar las curvas o avanzar por las calles.













En definitiva, Driver 2 Advance, es un muy buen juego para quien guste de algo diferente y sumamente entretenido, además la opción multiplayer le da todavía un toque más divertido. Las gráficas al igual que la movilidad son de lo mejor para el Game Boy Advance y cómodamente, Driver 2, podrá ser jugado hasta por el videojugador menos experimentado sin problemas.

RANKING

DRIVER 2 ADVANCE

EL CONEJO — 5.0

Infogrames y Sennari Interactive ha hecho un excelente trabajo al recrear casi a la perfección la segunda aventura del famoso policía encubierto que manejará todo lo necesario para poner a los jefes de la mafia tras las rejas. La forma en que manejaron los cinemas y la historia, además de los asombrosos escenarios, que simplemente no puedes creer que lo estés jugando en el Game Boy Advance, hacen de este título uno de los que definitivamente tienen que estar en tu colección.

CROW — 4.0

Esta es una muy buena oportunidad para que disfrutes de un juego fuera de lo común, aqué eres un agente undercover que se unirá al bando de los "malos". Trabajando como conductor en las diversas misiones a las que te enfrentes, tendrás que superar diferentes pruebas que van desde evitar que algunos enemigos se escapen o simplemente llegar a tiempo para llevarte a tus secuases después de haber cometido un crimen. La movilidad es excelente.

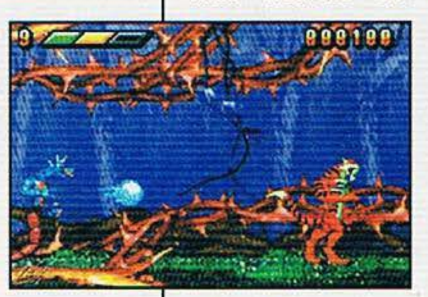
PANTEON — 4.0

Ya antes habíamos jugado Driver en el GBColor, pero ahora los cuates de Sennari Interactive se lucieron con esta adaptación para el Game Boy Advance. Las gráficas son muy buenas, la movilidad apropiada y la diversión es de lo mejor. Si ya has jugado antes Driver, no puedes dejar de checar este título, que realmente se merece una buena revisada. Lo que más me gustó es que pueden participar hasta cuatro personas, ¡Driver 2 es bastante divertido y violento!

ZZZZ — ¿? — OK — BASTANTE BUENO — ¡¡¡GUAU!!!

Hombres transformándose en criaturas como Hombres-Lobo o Dragones entre otros, no significa que sea un juego de terror, sino una de las aventuras más clásicas del universo de los videojuegos.







Compañía



Compatible con



Jugadores

1 Jugador

Clasificación



Desarrollado por



Memoria



Categoría

AVENTURA

Lanzamiento

FINALES 2002











En 1988 Sega nos trajo en las arcadias una gran aventura en donde un par de muertos son revividos por órdenes del mismo Zeus para rescatar a su hija de las fuerzas del mal y para no verse indefensos en esta búsqueda. Zeus les concedió la gracia de poder tomar forma animal y así sortear peligros en diversos niveles para salir victoriosos y restaurar el orden al dejar en libertad a la hija de Zeus.

Ahora, Sega revive este clásico para el GBAdvance al darle a estos míticos personajes la habilidad de contar con más transformaciones, además de que deberán enfrentarse al mal en muchos niveles más que en el juego original, llevando esta nueva aventura a proporciones épicas jamás imaginadas.

Sega ha trabajado durante largo tiempo desarrollando y puliendo este título para utilizar las ventajas del GBA, al utilizar diversos efectos visuales que simplemente llaman la atención de cualquier jugador, además de darle su toque característico que llenó las salas de arcadias a finales de los 80's.

La historia toma lugar cuando las fuerzas del mal vuelven para poner fuera de combate a los guardianes de la Tierra y han dejando a la humanidad a merced de estos conquistadores. Para esto, el gran héroe ha sido llamado a la batalla nuevamente para hacerle frente al mal y proteger a la raza humana así como restaurar la fuerza de los guardianes de la Tierra.

Los niveles tienen todo el estilo de su predecesor, además de contar con una gran variedad de enemigos que se interpondrán entre la restauración de la paz y tú. Los colores que se han utilizado te permiten ver perfectamente bien a los personajes dentro de los niveles, haciendo mucho más fácil poder jugarlo en cualquier tipo de condiciones.

Estamos ansiosos de ponerle el guante encima a este gran juego que seguramente llegará a las tiendas antes de que termine el año. Claro, THQ será quien traiga este gran título directamente a nuestro continente.





El ratón más famoso del mundo, Mickey Mouse ha llegado a los dos sistemas más nuevos de Nintendo. Te vamos a dar un par de Tips para ambos juegos para que le saques más jugo a ambas aventuras, empecemos.

Aquí te vamos a dar la lista de los ítems que neesitarás para poder terminar el juego, así como la manera de obtenerlos, recuerda que debes checar bien en cada rincón.

Ghost:
Termina el juego con todas las piezas del espejo.

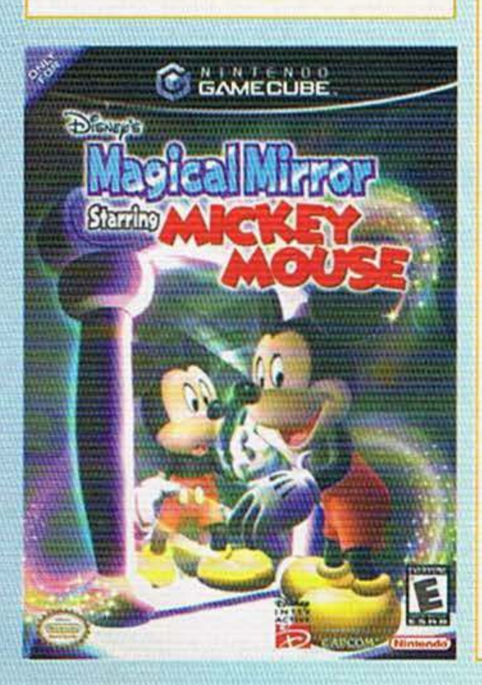
Airplane:
Pasa el min-ijuego del avión.

Sword:
Termina el mini-juego de la espada sin ser golpeado ni una sola vez.

Snowman:
Pasa el mini-juego de Snowboarding.

Cake:
Pasa el mini juego de la TV.

Guitar:
Termina el mini-juego de la guitarra.



3 Story Building:
Pasa el juego del barril obteniendo todas las estrellas, el ítem estará en los barriles junto a la puerta.

Pluto's Collar:
Checa la caja con la linterna tres veces.

Pluto´s Doghouse:
En el Segundo tren (necesitas el Pluto's Collar).

Bow:
En la cocina.

Picture of Mickey and Minnie:
Activa todos los trucos en el cuarto de té (jalar la silla antes de que Mickey se siente y traerle té a Mickey cuando esté sentado), ahora sal del cuarto y entra de nuevo.

Piggy Bank:
Después de que abras el Piggy Bank, sal del cuarto y vuelve a entrar.

Bronze Hand:
Termina el juego.

Train:
Monta el tren.

Flower Pot:
En el cuarto donde obtuviste el pedazo de espejo de arriba del clóset, clickea en la planta.

Bee:
Obtén el fragmento del espejo del cuarto del control remoto.

Goofy Plate:
Clickea en la lámpara en el cuarto con los hoyos, en donde tiraste la canica.

Pink Balloon:
Cruza el Puente colgante dos veces.

Clock Tower:
Clickea en la campana que está en la parte alta de la torre de la campana.

Castle:
En la torre de la campana, después del cuarto con la escalera de espiral.

Picture of Mickey and Friends:
En la torre de la campana, en el cuarto en donde encontraste el contenedor de estrella en la chimenea; debes clickear en todas las fotos rotas de la pared.

Rubber Ducky:
En la torre de la campana, en la tina de baño; después de que hayas regresado al pez a la pecera.

Windmill:
En el cuarto arriba del salón de música (es donde está el pequeño fantasma.



Ahora vamos a darte un par de Tips para la adaptación del clásico de SNES al Game Boy Advance. Algunas de estas cosas seguramente te serán de gran utilidad. Recuerda que un buen videojugador debe intentar todo tipo de cosas para sacarle más provecho al juego, así que checa bien estas técnicas. Por cierto, no olvides que necesitas el Cable de GBA a NGC para conectar ambos juegos.



Si te enfrentas a varios enemigos a la vez, es recomendable que saltes sobre uno de ellos y dejes presionado el botón A (salto), de esta manera podrás alcanzar más altura y medir tu dirección más fácilmente para caerle a otro enemigo o bien, para alcanzar lugares más altos. Es una buena técnica eliminar a los enemigos que te atacan al mismo tiempo rebotando en ellos, así corres menos peligro.





Los trajes de Hechiceros de Mickey y Minnie son muy útiles para atacar a los enemigos a distancia, así podrás evitar riesgos si tienes baja energía. También puedes usarlos para investigar en aguas profundas, en ocasiones puedes encontrar sorpresas bajo el agua. Por cierto, si quieres aprovechar los cuadritos rosas, dispárales magia para que los conviertas en manzanas.





Los trajes de Bomberos no solamente son buenos para atacar enemigos, también sirven para empujar bloques o bien, detener a los bloques voladores; para que puedas subir a ellos en el momento más adecuado. Además de que la movilidad es un poco más cómoda cuando usas estos trajes, lo que los hace más recomendables en ocasiones donde los saltos deben ser precisos.

Usa el gancho de los trajes de Alpinista no solamente para colgarte de todos lados, también te sirven para aturdir por unos instantes a los enemigos. A los malosos que traen escudos, puedes dejarlos sin su protección al quitarles su escudo con el gancho.

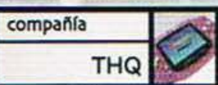
Seguramente te preguntarás de qué sirven los ítems que están en las tiendas que aparentemente no tienen uso alguno. Pues estos ítems sirven al transferir los datos al Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse, para obtener un Bonus Especial en este juego. Recuerda que algunos detalles cambian cuando transfieres datos del Magical Quest al Magical Mirror.

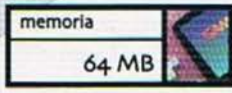








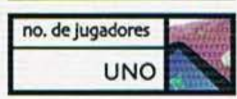














3 AL PRECIO DE 1

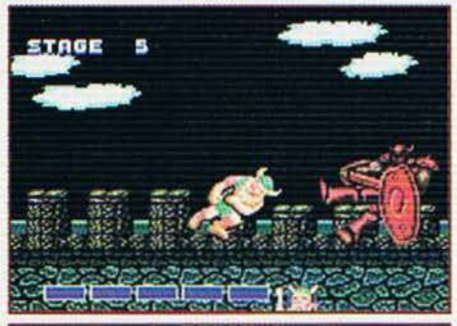


Así como los cantantes gustan de hacer compilaciones de sus más grandes exitos para aquellos que gusten de tener un disco con lo mejor de lo mejor, a Sega también le parece buena idea lanzar su SMASH PACK, que no es más que una compilación de sus exitosos juegos de antaño. Lo mejor de todo, es que ahora podremos llevarnos esos clásicos títulos a deonde querramos gracias a que esta versión de Smash Pack es para el Game Boy Advance, y por si te preguntabas ¿cuáles son los juegos que incluye?, te diremos que son 3 títulos estupendos como: Golden Axe, Ecco the Dolphin y Sonic Spinball.

Estos 3 títulos conservan su formato original que los llevó a ser de los mejores juegos de Sega, así que ahora podrás revivir las aventuras que te ofrecen o si de plano ni siquiera los conociste, esta es una extraordinaria oportunidad para divertirte con estos títulos, que se incluyen en este juego. Así que no perdamos más tiempo y chequemos más a fondo cada uno de los clásicos juegos.







GOLDEN AXE

De todos aquellos que se consideren buenos jugadores y sobretodo buenos conocedores, este título les va a traer gratos recuerdos, ya que fue de los juegos más representantes de hace varios años. Golden Axe es un título de Acción / Aventura o como más comúnmente se les llama Beat'em all, donde podías seleccionar de entre 3 diferentes personajes: una escultural guerrera, un gladiador y un pequeño combatiente que a pesar de su corto tamaño cuenta con una impresionante habilidad con el hacha.



Cada uno de los personajes cuenta con habilidades diferentes y a la vez, cada uno de ellos puede emplear magia para derrotar con mayor facilidad a sus rivales. Durante el juego, serás perseguido y atacado por una gran variedad de enemigos que harán todo lo posible por eliminarte. La configuaración de botones es muy básica, ya que sólo empleas 3 de ellos, el botón A será con el que ataques, el botón B con el que saltas y con R, utilizas tu magia.







GOLDEN AXE THE DUEL





Si quieres darte un descanso de la aventura principal de este juego, podrás checar una de las opciones extra que se incluyen y que lleva por nombre "THE DUEL" que será donde puedas pelear cuerpo a cuerpo contra el CPU o contra uno de tus amigos. Si eliges luchar contra el CPU, será como el modo de Survival que comunmente tienen los juegos de peleas, pero si compites contra un amigo será una batalla típica a ver quien cae primero.

Así que como puedes ver, esta versión de Golden Axe para el GBA está muy bien hecha, con detalles para darle valor agregado al juego como el modo "Begginer (principiante)" donde tendrás más vitalidad y el modo "The Duel" que te mencionamos antes.



SONIC SPINBALL





Otro de los clásicos que se incluye en esta excelente tercia es Sonic Spinball, un juego donde lógicamente el personaje principal es Sonic, pero la pecualiaridad de este título es que ahora no tendrás qee recorrer extensos lugares corriendo, girando y saltando de un lado a otro, sino que ahora varía un poco el Gameplay, ya que esta vez, Sonic se verá envuelto en un juego de Pinball (muy bueno por cierto), donde tu objetivo principal es lograr la mayor cantidad de puntos que puedas con la menor cantidad de vidas útiles.

La ventaja de Sonic Spinball sobre otros juegos de Pinball, es que aquí Sonic hace la función del balín de pinball y lo mejor de todo, es que también podrás controlar a Sonic en ciertas ocasiones para salvarlo de que se vaya fuera de los carriles, así mismo, el tablero de pinball es muy extenso, con lo que puedes conducirte hacia puntos distintos, con temáticas de escenarios diferentes. Dependiendo de las acciones que realices dentro del juego, podras dirigirte a nuevas misiones con backgrounds totalmente distintas con lo que podrás ampliar la diversidad de mesas de pinball.











ECCO THE DOLPHIN

Ecco The Dolphin es uno de los más clásicos juegos de Sega y también se une a este Smash Pack para cerrar con broche de oro. Sin lugar a dudas, este es uno de los títulos con una temática fuera de lo común, ya que aquí controlas a un pequeño delfín (y no... no es Flipper) en sus aventuras acuáticas, de tal manera que te muestra una forma de ver cómo se lleva a cabo la vida de un delfín. Aquí, cuentas con habilidades básicas al inicio del juego, como son la faciliad de comunicarte con tus semejantes mediante la emisión de sonidos, y realizar grandes saltos sobre la superficie del mar. Con esto, al hablar (por así decirlo) con otros delfínes, te darán información para completar tus misiones.

Este juego es muy tranquilo, ya que no tiene la acción de un Golden Axe, pero te llevará muy de la mano para aprender cómo defenderte de tus enemigos, de los que claro, destacan los tiburones. Tus ataques pueden ser devastadores y te servirán tanto para derribar a tus adversarios como para mover rocas o abrite paso a nuevas fronteras.





En definitiva, este título es una joya para los coleccionistas y para los que quieran checar estos juegos que salieron ya hace varios años y que ahora gracias a las cualidades del Game Boy Advance podemos tener en un sistema portátil y lo mejor de todo que son 3 al precio de 1.



Como comprenderás, las gráficas no son de lo mejor para el GBA, sin embargo, comprenderás que para estos juegos, al ser una adaptación, se mantuvieron las características originales de gráficos de 16 bit. Así que si buscas variedad y calidad, esta es una oportunidad que no puedes dejar pasar.

RANKING

SEGA SMASHPACK

EL CONEJO — 4.0

Qué bueno que Sega nos ofrece varios títulos clásicos dentro de un mismo cartucho para así aprovechar la capacidad de memoria del cartucho. Lo mejor de todo es que en un sólo título hallarás tres juegos que representan toda una época; Golden Axe es un hit innegable, Sonic Pinball es un título original, así como Ecco the Dolphin que es una de las creaciones de Sega de las cuales se sienten orgullosos. Con todo esto, mucha gente recordará los viejos tiempos de las consolas de 16-Bits.

CROW — 5.0

Siempre son buenas las recopilaciones y más para todos aquellos que no pudieron checar estos juegos cuando salieron. Golden Axe es un clásico que no puedes dejar de checar, Sonic Spinball, aunque un poco repetitivo es bastante divertido más aun cuando quieres jugar algo fácil de controlar, mientras que Ecco the Dolphin es una propuesta muy interesante y novedosa. En resumen, 3 grandes hits ahora están disponibles para tu GBA, así que tú sabes si lo aprovechas.

PANTEON — 4.0

¡Qué buenos clásicos! Me da mucho gusto que Sega reviva este tipo de juegos en el Game Boy Advance ya que muchos jugadores nuevos, en su vida han conocido estos títulos, por lo que es bueno traer estas alternativas para la nueva ola. Por otra parte, jugadores de gran abolengo, recordarán lo bueno o malo que eran y tendrán la oportunidad de renovar o mejorar sus puntuaciones en estos títulos, que cada uno cuenta con el toque característico de Sega.

¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZ

EA SPORTS MADDEN NFL 2003

No cabe duda que después de ver un intenso partido de la NFL en la televisión e inclusive después de haber visto el clásico de Aguilas Blancas contra los Pumas, no hay nada mejor un encuentro virtual en la comodidad del hogar con un título como Madden 2003 para el NGC o GBA.

El mes pasado, publicamos un A fondo de Madden 2003 en su versión para el Game Boy Advance que por cierto, nos pareció de lo más completo que hemos visto para un sistema portátil, no sólo por la gran cantidad de opciones con las que puedes participar en el juego sino por la gracia y versatilidad que tienen cada uno de los personajes en la línea de golpeo.

Así que ahora para generalizar un poco, te comentaremos sobre la versión de GameCube que por cierto, cuenta con muy buenas opciones de juego así como una gran cantidad de detalles que no puedes dejar de checar. De entrada, este título cuenta con 6 modos de juego principales que te mencionaremos brevemente:

¡E.A. Sports se une a la conectividad!

Como ya anteriormente algunas compañías como Sega con Sonic Adventure y Nintendo con Animal Crossing utilizaron la conectividad entre los sistemas casero / portátil de Nintendo, ahora E.A. nos proporciona este plus para los usuarios que cuenten con ambos sistemas y lógicamente también con el cable de conexión entre ambas plataformas.

En este caso, con Madden 2003 se logra algo muy interesante que aunque no tiene mucha funcionalidad estratégica o de juego, nos permite tener una visión más realista, esto es gracias a que cuando conectas tu GBA a un puerto de tu Game Cube, automáticamente el GC envía una señal al GBA logrando así que en la pantalla de tu GBA se puedan desplegar imágenes que te mostraran las estadísticas del juego, como tiempos, puntuaciones y demás detalles, pero también podrás observar una serie de animaciones cada vez que un Touchdown se complete e inclusive animaciones especiales que aparecen cuando realizas jugadas sorprendentes.

De hecho, tu GBA representaría la pantalla gigante que existe en todos los estadios donde se manejan los datos que te mencionamos anteriormente. Todo esto lo puedes conseguir aún sin tener insertado el juego de Madden 2003 en tu GBA.

Recuerda que para completar la conectividad, pon en Stand By tu GBA antes de encender tu GameCube.



Mini Camps

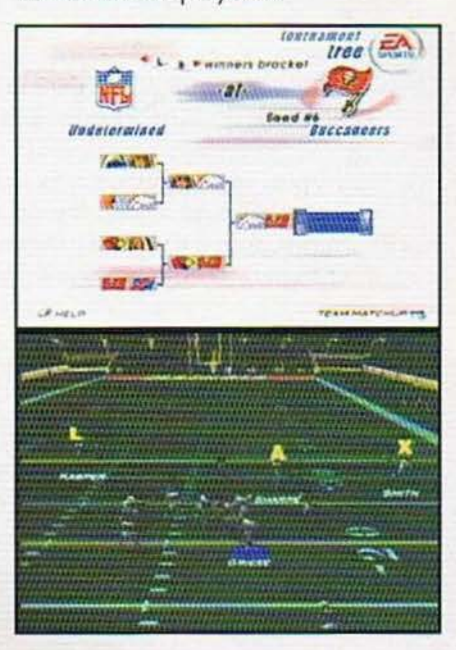


Esta opción es una de las más curiosas e interesantes de este juego, ya que recorrerás varias ciudades, donde momento a momento podrás incrementar tus habilidades en el Futbol Americano y además puedes ganar diversos trofeos e inclusive varias Madden Cards.



Tournament

Aquí, necesitas completar ya sea en un modo individual o doble, las eliminatorias con la presión que conllevan los playoffs.



Two Minute Drill



Hay quien dice que bajo presión no trabaja, pero aquí tendrá que hacerlo, ya que el reloj estará en tu contra y necesitarás anotar cuantos más puntos puedas antes de que termine el encuentro para así, ganar algunos Tokens.

Football 101

Aquí recibirás la ayuda del gran John Madden. Con esto, podrás aprender más sobre las diversas jugadas que existen y por consiguiente puedes mejorar tus habilidades dentro de un partido real. Madden tendrá la primera jugada y después será tu turno para así conseguir algunas Tokens.



Practice

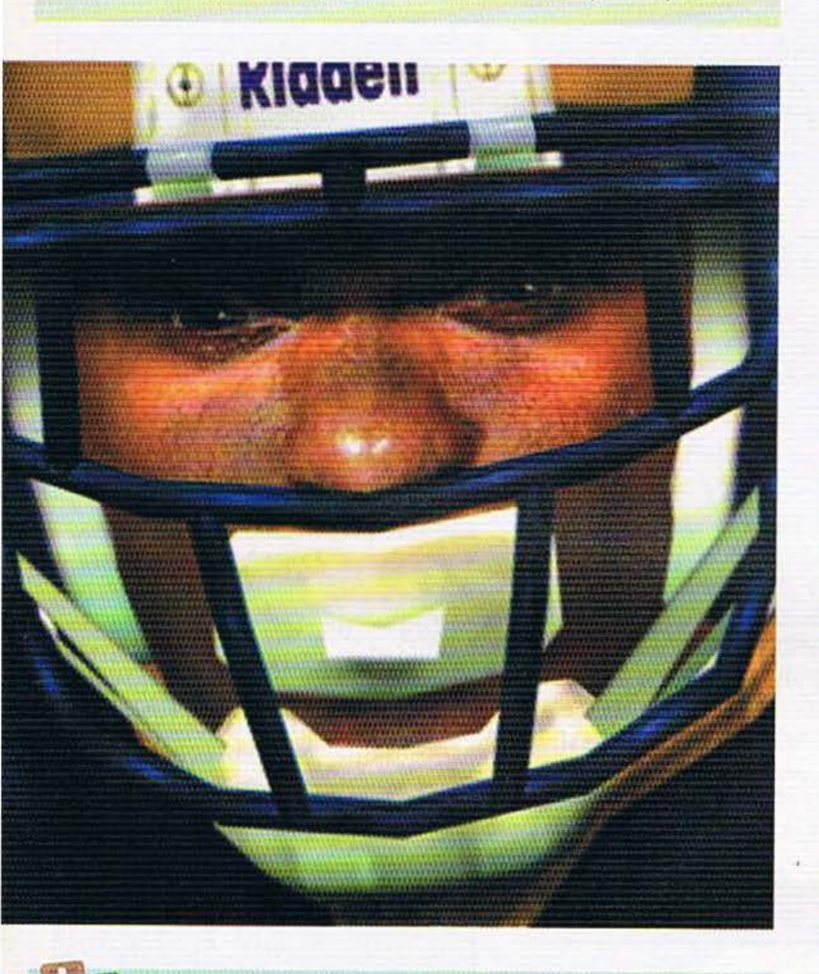


Y bueno, el modo que nunca falta en la mayoría de los juegos es Practice donde tendrás la facilidad de masterizar tus jugadas y conocer más a detalle el libro de jugadas de tu equipo favorito.

Como todos los juegos, Madden 2003 para el GameCube no podía quedarse sin ciertos truquillos que pueden beneficiarte notablemente, ya que como parte de las cualidades de los siguientes trucos que te mencionaremos, podrás incrementar las habilidades de tus jugadores para así convertirlos en todos unos refrigeradores o antitanques para que ningún jugador pueda contra ellos, o por lo menos, que les cueste más trabajo e inclusive para ganar más Tokens y con ellos puedas comprar más sets de tarjetas, así que no perdamos más el tiempo e iniciemos con esto.

Ahora, lo siguiente te dará la facilidad de conseguir las tarjetas "Cheerleader y PumpUp":

Para conseguir estas cartas, termina por completo el modo de "Game Situation" en la opción Mini-Camp y así dichas tarjetas te serán otorgadas, obviamente para el equipo con el que hayas participado.



Pero si eres de los que prefieren disputarse normalmente, pero con la pequeña diferencia de que puedas obtener un mayor número de Tokens haz lo siguiente:

Juega en el modo "Two-Minute Drill" y elige jugar un partido de 4 jugadores, todos con tu mismo profile, una vez hecho esto, pon "Fire" como la defensa y a los Vikingos como tus equipos. Por último, usa Singleback 4WR All Streaks para anotar todo el tiempo y conseguir más Tokens.

Si lo que necesitas es mayor cantidad de puntos para tu personaje y así aumentar sus cualidades haz lo siguiente:

Ve a la opción de "Rosters", después elige "Edit Player" y ahora selecciona los jugadores a los que quieres nivelar hasta 99 puntos. Ahora dirígete hacia sus atributos e incrementa todo el puntaje que necesites.

Este más que truco o algo similar es un consejo para lograr un mejor pase y una mejor recepción cuando vayas a largas distancias:

Al lanzar el ovoide a un receptor que esté ejecutando una Fly Route, lanza un pase elevado (presiona ligeramente el botón) en vez de lanzar una bala. Con esto, el receptor atrapará el ovoide sobre su hombro. También funciona en el GBA.

Como sabemos, no todos los Quarterback tienen el mismo desempeño, así que si quieres mejorar la exactitud de su disparo checa lo siguiente:

Checa las habilidades de tu QB, algunos no son tan eficaces, así conforme sea tu desarrollo en el juego podrás ver dos tipos comunes de disparo que son, completamente detenido y en movimiento, te recomendamos que siempre busques un hueco para quedar libre y así mandar el pase sin que tengas presión de la defensa, con eso, tu QB tendrá más libertad en su disparo, también funciona en el GBA.

MADDEN CARDS









En Madden 2003 para GC, existe una gran cantidad de tarjetas coleccionables que podrás obtener en el juego, son 328 en total y lógicamente varía la manera de conseguirlas, es decir, algunas te serán otorgadas siempre y cuando tengas algún archivo de juego de EA en tu tarjeta de memoria, algo similar a lo que ocurrió en Smash Bros. Melee con el archivo de Pikmin, por ejemplo: La carta 056, no podrás obtenerla de manera convencional, así que si la quieres, necesitas tener un archivo del juego NCAA 2003 de E.A en tu tarjeta de memoria, mientras que la tarjeta 149 necesitas un archivo del juego NASCAR Thunder 2003.

Las primeras 150 tarjetas, son de jugadores y poseen una imagen del jugador en el frente y vienen en tres diferentes tipos que son: Oro, Plata y Bronce. Las tarjetas del número 151 al 205 pertenecen a jugadores historicos. Las tarjetas del número 206 al 237 son tarjetas que te permiten ciertos cheats en el juego. Las cartas del 238 al 248 te permitirán obtener nuevos estadios. Del número 249 al 296 te permitirán activar equipos secretos. Por último del número 297 al 328 serán las tarjetas de Cheerleader o Pump Up Crowd, con lo que podrás tener más porristas o público.







Previo



Compañía



Compatible con



Jugadores

1-2 Jugadores Simultaneos

Clasificación



Desarrollado por



Memoria



Categoría



Lanzamiento

Pendiente











¡Por fin! Uno de los juegos con más acción de todos los tiempos llega al Game Boy Advance; claro, estamos hablando de la adaptación del clásico de SNES, Contra III: The Alien Wars, Contra Advance (Título Provisional).

Konami ha dejado en claro que los propietarios de Game Boy Advance tendrán toda la acción, disparos, bombas, personajes, escenas y demás elementos que hicieron famoso al difícil título de SNES, además de un par de cosillas más para hacerlo todavía más recomendable y violento.

Los que jugaron el gran título de antaño se sentirán como en casa con la versión de GBA, ya que conserva todas las armas, movimientos y la acción característica. Y para los que no conocieron esta obra maestra de los cuates de Konami, se trata de un juego en 2D (y algunas con vista "por arriba") en donde deberás llevar a los valientes comandos a enfrentar a los alienígenas que han invadido la Tierra. Debes luchar a lo largo de varias escenas llenas de peligros, enemigos normales, robots de gran tamaño y aliens de todo tipo que no escatimarán nada para hacerte fallar en tu misión.

Este título conserva los excelentes gráficos, música y efectos visuales de su antecesor. Tendrás que pelear en difíciles escenas en donde se pondrán a prueba tus reflejos y dominio del control para salir avante. También cuenta con escenas con vista "por arriba" en las que la rotación y escala te obligarán a pulir tus habilidades mientras peleas con enemigos que no se quedan quietos por nada.

Muchos de nosotros consideramos a la famosa escena de las motos como la de mayor acción en toda la historia de los videojuegos. Primero, deberás conducir tu motocicleta a grandes velocidades mientras eliminas a diferentes enemigos terrestres y aéreos; después deberás subir al misil de un helicóptero y pelear colgado contra un enemigo bastante molesto para finalmente, ser lanzado a toda velocidad en una fiesta de cohetes mientras tratas de derribar a la nave que trata de escapar. Y sí, esta escena llega al Game Boy Advance completita para que vuelvas a vivir la emoción más veloz de Contra.

Pero no conformes con eso, Konami incluyó varias escenas totalmente nuevas exclusivas de esta versión con más sorpresas, más acción y nuevos enemigos que te mantendrán pegado a tu GBA durante un buen rato.

Y para que no haya de que "extraño a mi hermano o a mi cuate", también cuenta con la opción de que dos personas puedan jugar simultáneamente conectados con el Cable Link, siendo éste, el primer juego de GBA en ser para dos personas simultáneas en forma cooperativa TODO el juego. Pero recuerden que no es solamente contar con más poder de fuego, deben coordinar bien sus movimientos para que puedan derrotar a los enemigos de una manera más sencilla y aprovechar el apoyo entre compañeros.



Todas las armas de su antecesor llegan a la versión de Game Boy Advance listas para que las uses contra las hordas de alienígenas. Además de las útiles bombas que eliminan a todos los enemigos en pantalla y causan un gran daño a los jefes. Pero ten en cuenta que las bombas no destruyen los disparos, así que úsalas sabiamente.



También están los imponentes enemigos de gran tamaño que tanto trabajo costaba eliminar, además de nuevos robots alienígenas que te darán muchos problemas para que los derrotes, así que debes pulir tus habilidades para que logres hacerles frente y salir por tu propio pie.



Contra Advance es uno de los juegos más esperados por los veteranos del control que gozamos con la versión de SNES y que nos quedamos esperando por más. Como dato cultural, te podemos decir que salió una versión de Contra III: The Alien Wars para el Game Boy, pero obviamente no resultó tan buena por las limitaciones del sistema; pero con el poder del Game Boy Advance, podremos disfrutar del juego entero y de las nuevas escenas para que ahora sí, no nos quedemos con las ganas de echar un buen Contra como se debe ¡y donde quieras!







Con todo esto, momento a momento nos damos cuenta que varios de los Remakes son de cierta manera una forma de que los jugadores que no disfrutaron de títulos como éste, lo puedan hacer en el GBA, sin duda, Contra Advance estará en los primeros lugares de tu lista.





¡Qué tal! ¿Qué te pareció la información de este mes? Abundante ¿No es así? Por lo mismo tuvimos que retener algunas secciones como El Ojo del Cuervo, El Cementerio de los Videojuegos y El Conejo en el País de las Maravillas, pero te prometemos que el siguiente mes estarán contigo nuevamente. Por otra parte, es una pena lo de Rare, nosotros ya estábamos esperando varios juegos de ellos. Muy a nuestro pesar sabemos que en los últimos dos años no han hecho gran cosa, pero bueno; la gente de Nintendo sabe muy bien lo que hace. Bien, pues ahora veremos algunos avances de lo que el mes de Diciembre nos depara.





Medal of Honor Frontline – GCN

Conoce cómo se vivió una de las más grandes batallas jamás librada en la Segunda Guerra Mundial al enfrentar a los alemanes. Con escenarios recreados excelentemente, enemigos inteligentes y diversos objetivos, deberás guiar a las fuerzas aliadas para vencer a los Nazis de una vez por todas.

The Legend of Zelda (Título Tentativo)- NGC & GBA

Veamos los avances que ha tenido el tan esperado juego de Shigeru Miyamoto para el Nintendo GameCube además de la readaptación del clásico de Super Nintendo The Legend of Zelda: A Link to the Past.





Nintensivos

Eternal Darknkess: Sanity's Requiem: La cuarta y última parte de este Nintesivo te guiará por la oscuridad para librar a la humanidad de las fuerzas malignas.
Super Mario Sunshine: En la segunda parte veremos más niveles con muchos más detalles de este formidable juego de Shigeru Miyamoto en el Nintendo GameCube.
Yoshi's Island - Super Mario Advance 3: El gran Hit de Super Nintendo tiene mucho más sorpresas de las que te imaginas y aquí te diremos cómo sacarle todo el provecho.

TIPS

Animal Crossing: Por si este mes no tuviste suficiente, en el mes de Diciembre encontrarás nuevas opciones y sobre todo grandes técnicas para hacer tu estadía muchísimo más placentera en el poblado de tu elección.

Todo esto y mucho más sorpresas.

Claro está que nuestras secciones acostumbradas estarán contigo para celebrar las fiestas decembrinas, Dr. Mario, Extra y todas las demás. ¡Ah! Y no se te olvide que con el siguiente número cumplimos once años, así que mantente pendiente, ya que tendremos varios premios para ti. No te olvides, nos vemos en Diciembre.



C·L·U·B
Nintendo®


CLUB
Nintendo®
MARIO PARTY 4